

# COMPUTER VILÁG

Nr.61.  
VII.évfolyam • 1995/10.  
ISSN 1218-7933  
Lap és Könyvtudó Kft.  
**COM-WARE**  
Ára: 248,- Ft



9 771218 793008

SPACE QUEST 6  
**ROGER WILCO** IN THE SPINAL FRONTIER

**Simob**  
the sorcerer  
**II**

**VFX1**  
HEADSHOTS

**Dungeon**  
*Master II*

A lap részt vesz a **Microsoft** fiatal felhasználókat támogató programjában





## Tartalom

Tartalom, már amennyiben annak nevezhető.....	3
Juzergájd to CoV	
Most mé' ilyen má' ez az újság?!	4
News	
Newsy ül a fűben...	5
Microsoft Test	
HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS?: Érdekes kérdés.....	9
CARIBBEAN/JAPAN FOR FS5: Lesz MS TÖKÖL scenario is ....	10
Test Times (Part One)	
MARILYN MONROE FILES: Nyomozás a szexbomba után .....	12
FLIGHT UNLIMITED: Műrepülés kötetlenül .....	13
JOHNNY MNEMONIC: Interaktív movie William Gibbsontól .....	15
VIRTUA CHESS: Sakkban tartunk mindenkit .....	15
Hardvergödés	
VFX-1 VR-sisak .....	16
ThrustMaster-kiegészítők szimulátorokhoz .....	18
Miro-videokártyák .....	19
Test Times (Part Two)	
SPACE QUEST 6: Az űrházmester visszatér.....	20
SIMON THE SORCERER 2.: Idétlen varázslat.....	20
WITCHAVEN: Újabb Doom-klón .....	21
PINBALL ILLUSION: Már megint letiltott... ..	21
DREAM MACHINE: Adult Dungeon Master (hehe...) .....	22
INCIDENT AT ROSWELL: Harmadik típusú találkozás .....	22
MPC ACTION THEATRE: Urbéli CD-sorozat .....	23
FADE TO BLACK: Új kaland a Future Wars-os brigádtól .....	24
User Area	
PCX-kukkolás .....	27
Winchesterek, Mauserek, Parabellumok.....	28
Egy kis VGA-programozás mostanra is .....	29
Soros- és párhuzamos portok kezelése .....	30
WIN'95 Horrorshow .....	33
Elsősegély	
Elsősegély másodkézből harmadrangúan .....	36
Félmegoldás	
ULTIMA 25. (képzeltjének vége van) .....	37
DUNGEON MASTER 2., némi térképpel .....	40
SIMON THE GARFUNKEL 2. ....	44
SPACE QUEST 6.....	48

## Épp ez jutott eszünkbe...

A Comptair alkalmából szeretettel köszönt mindenkit Komp Ferenc, kiállításszervező. Többek között az ismét megjelenő CoV-ot is, ami ugyan nem a Comptair alkalmából jelenik meg, hanem csak úgy általában, sőt, az sem kizárt, hogy annak az öröme szerveznek kiállítást, hogy megjelenjen. Esetleg minket is kiállíthatnak, mint előrelentő példát... A tehetségek színle korlátlanok, de ebbe most nem bonyolódunk bele, mert most van más bonyolódni valónk is...

Az utóbbi időben bizonyos témákban csöppel morcos levelek jártak háztájunk felé: néhányan kevesellék a programozastechnikával foglalkozó részeket, néhányan (Khm — CoVboy) meg egy kicsit sokallták. Még mielőtt a jogos népharag elsőpörte bennünket, kicsit átrendeztük újságunk tartalmi felépítését. Nyilván így se jó, de legalább Karinthy mester nyomdokain most már előre megmagyarázhatjuk a bizonyítványunkat.

Először is elhagytuk a csiricsáré, színes alapokat, mert egy páran jelezték, hogy a szöveg nehezen olvasható. Ezentúl csak akkor lesznek ilyenek, ha ötlelnak támadnak (olyan meg ritkán van).

A legtöbb probléma ugyebár az volt, hogy kevés az újságban a játék (amiről meg trunk, annak egy részéhez meg semmi szükség leírásra). Hm, ebben van valami igazság. A második meg az, hogy nincs értékelés hozzájuk. A két legyet egy csapásra — módszer alapján úgy döntöttünk, hogy a játékos oldalakat két darabba szaggatjuk:

— lesz egyszerű egy ilyen tesztelődsi Test Times néven, ahol rövidebb ismertetőket (vagy szép magyar szóval: "írvjú"-kal) közlünk a játé-

kokról, illetve a multimédia CD-kről (tényleg felesleges mindegyiknél ismertetni a kezelést, ami egyrészt a kézikönyvcsekéből is kiderül, másrészt meg általában még véletlenül sem haladja meg a szabványos szellemi képességeit). Ezeket alapvetően kedvcsinálóknak/elfelejtőnek szánjuk, ahol informálunk téged az újonnan megjelent stuflekról (illetve azokról, amik éppen most akadtak a kezünk ügyébe). Persze azt nem szabad elfelejteni, hogy egy-egy cikk csak az adott szerző véleményét tükrözi, tehát igencsak szubjektív ("ízfűszerek és porok", ugyebár).

— lesz másrészt egy olyan rész ott a hátsó terdélyben, amelyben játékleírásokat (ponlosabban megoldásokat, tippeket, és hasonlókat) találatsz meg olyan játékokhoz, amelyeknél orio szükség lehet. Példának okáért most rögtön el is lapozhatsz hátra, ahol a reklámok lágyan hullámzó tengerében például megtalálod a XONIX, a TETRIS és a BLOCKOUT teljes leírását...

A felhasználói rész ez idáig vadul hőmpölygött ide-oda az újságban belül, alkalmasint nagyobb részeket is elfoglalva, mint amit az egyszerű olvasó maradandó károsodások nélkül elbírt. Ezeket — remélem érthető okokból — nem akartuk nullára redukálni. Az volt az elképzelés, hogy a középső nyolc oldalon kapnak helyet, (Most már be is perelem ezt az egész brigádosi birtokháborítást — CoVboy) aztán ha valakinek nem érdekel, az úgy tesz vele, mint Galléknál az Öreg Király a zsebkendőjével: a középső oldalakat szétszaggatja, aztán maga mögé hajlíja. Lincshangulattal elkerülendő, a hajgálható részt plusz 8 oldalként kép-

# CoV

Computer Világ 1995/10.

VII.évfolyam (Nr.60.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Space Quest 6.

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkáltsak: Basq, Bryan, ChX,

Dot, Fűles, G-Spot, Kírgoro

Trouf, Pörkölt Dasiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vársárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivataltban kérsz átutalást posztalutványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ezt a címet kell belírod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekket felhasználni!

**Terjesztő:** Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelő Központ Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szakszletekben és paviókban, valamint: ACOMP Kft., (címe: Id. a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Étele u.68., Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szi Bertalan u.2., CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u.15., BIT-STOP Bt., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER System Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2675, fél évre: 1488, negyedévre: 744,- Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója az AXICO Kft. és a MIXIM Kft., A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a Software Station.

Tördelés, színbontás: Com-Ware Kft., Levélglátás: Timp Kft., HU-ISSN 1218-7933

Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (95.2561/10-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.  
**COM-WARE**



zeliük el (Most jut eszembe a címlap ordenár feliratait említtük már, hogy nyolc oldalalt többek vagyunk?), amely törekvést jelen esetben csekély siker koronázza. Ez köszönhető persze annak, hogy a szokásos software-bulikon kívül túl sok leírnivaló tárgy került mostanság a kezünkbe.

A tartalmi felépítés természetesen képlekeny, tehát szívesen vesszünk bármilyen javaslatot vagy igényt, ami hozzásegít bennünket, hogy minél jobban tetsző újságot adhassunk a kezétekbe.

Most akkor a félreértések elkerülése végett pár szót a tesztelés követeli módszeréről.

A 'Min. Config.'-nál találd azt a minimális hardware-t, ami a program elindításához szükséges. (Az ajánlottat nem lett volna sok értelme feltüntetni, hiszen minden gyártó nyilván minél nagyobb teljesítményű környezetet javasol.) Ha 2x CD-ROM igény is szerepel itt, akkor magától értetődően CD-s programról volt szó. A Windows-verziószám jelzi, ha WIN alatt futó alkalmazásról van szó. Utóbbi maiadnak a program által támogatott hangkártyák, amelyek azért léteznek nem elengedhetetlen feltételei a futtatásnak (a legtöbb játék megmondjuk hang nélkül is, bár ha a szöveget mondják, akkor kicsit nehezebb lesz a játék velük). Az 'SB/GUS/sib.'-kitétel azt hivatott tanúsítani, hogy a standardnak számító SoundBlasteren és Gravisen kívül még számos egyéb hangkártyát is támogat (a teljes felsorolásnak nem látjuk értelmét).

Lejebb a 4 ábrácska melletti szám tanúsítja róla, hogy mi a véleményünk a program különböző tulajdonságairól. Az értékelés 0-tól 9-ig történhet, illetve ha valami értékelhetetlen (például felesleges lenne a grafikai értékelni mondjuk egy Johnny Mnemonic-szerű interaktív filmnél), akkor azt egy X jelöli.

Az első ábra eredetileg Michelangelo Dávidjának indult, csak a Getto hozzányúlt, és így nyilvánvalóan ez lett belőle. Mindenesre ez a bá-

gyadt emberke jelképezi a grafikáról alkotott véleményünket. Elsőrendű szempont a minél jobb vizuális összehalás, de nyilván ügyelemmel vagyunk az apóliókos kidolgozásra és az izlésre is. Fentebb már említettük, hogy "grafika" címszó alatt nem a digitalizált képeket értjük...

A duda volna a hang, amelynek öröklésébe beletartozik az alálési zenek száma, hosszúsága és minősége, valamint az egyéb hangefektusok. Természetesen ügyelembe vesszük azt is, hogy a kísérőzena megfelelő hangulatot ad-e a játéknak, hiszen mondjuk nem igazán tudnánk elképzelni az 'And I Love Her'-t a Beatlesnél mondjuk a STREET FIGHTER-n aláltestőjeként...

A bafyu mutatja véleményünket a program kivitelezéséről. Ebben a témakörbe sok minden beletér: felhasználóbarát kezelési mód, játszhatóság, 'dizájn', üzembiztonság, bugok a programban, stb. Esetleg a JOHNNY MNEMONIC-hoz odaadhatnánk volna a forgatókönyv alapjául szolgáló Gibson-novellát is, hátha az jobban érdekelté volna a játékosokat...

A relative elméleti tudósoknál ismert Egykó urat mindenki roppant okos tickónak tartja, kézenlékvően tehát ő jelzi, hogy a játék milyen szintű szellemi tevékenységet igényel a felhasználóktól. Mivel ez játékoknál általában már a kategóriából nődik, multimédia CD-knél pedig tulajdonképpen az egyszerű kezelésen kívül mindössze annyit dolgoznak van, hogy ügyeljünk, itt természetes, hogy azt a legtöbbet elsősorban, hogy mennyi ideig képes lekötni a játékos ügyelmét — vagyis milyen jó a JÁTEK. (A derék jó CIVILIZATION-t vagy PIRATES-t gondolom még manapság is sokan előveszik...)

A programi értékelése a tábla feletti látható ismeretlen személy arcáról leolvasható. Ezt célszerűbbnek tartottuk a százalékos értékelésnél, egyrészt mert mindenki más azt használja, másrészt meg ha valaki nagyon ragaszkodik a százalékokhoz, az átszámolhatja magának: a hét CoVboy tizenegyesével osztjuk 98%-on,

**Ebben számunkban az alábbi cégek nyújtottak segítséget a tesztek elkészítésében**

**ECOBIT**

1077 Budapest, Wesselényi út. 25. Tel: 322-9202

**MIXIM**

1092 Budapest, Erkel ut. 1/A. Tel: 217-8762

**KESZO**

1052 Budapest, Farkas Miksa u. 6 Tel: 132-87-17

**Virtual World**

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/123

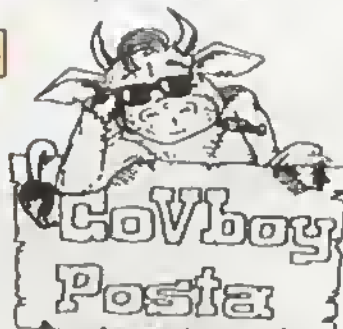
a 99%-a PIRATES! a CIVILIZATION és a PANZER GENERAL (más nem szállhat be ebbe a triumvirátusba) — 100%-ot meg már elvből sem adunk. Félreértések elkerülése végett: az értékelés nem az egyes részek összegzése, hiszen akad azért olyan játék, amelynek ugyan nagyszerű a grafika, de attól túgogóan csapnivalóan rossz vagy egyszerűen játszhatatlan, míg mondjuk a CIVILIZATION esetében sem lehet vajmi egyetengedő grafikáról vagy hangról beszélni — attól túgogóanul best. Na nézzük az állatsejteleket!



A kis szkeptikus. Ez a 'szórávat elmegy' kategória. Most egyet több stult van az adott pillanatban. A készítőket ellen semmi kilógás nem merülhet fel, de semmi meglepő nem lesz benne, és nem is nagyon fog lekötni. Esetleg meg lehet nézni.

A tesztek alatt néha különféle software-árudák logol tűnedeznek fel. Ennek az az oka, hogy az adott programot nem a játékot kiadó cégek postázták nekünk, hanem a hazai terjesztők passzolták ide néhány kősz sora erejéig. Logikus ha elvárják, hogy ezt alkalomadtán meg is említsük. Már csak azért is, hogy ha valakinek kedve szotylyanna beszerezni (megnézni, kipróbálni, stb.), azt náluk szíveskedjen megtenni. Minden számban lesz egy összefoglalás a cégekről, akik játékokat adtak tesztelésre (ld. lent) Ezzel a lovábbiakban olejt is vehetjük azoknak a leveleknek, amelyben valaki egy adott játék beszerzési helye után érdeklődik.

Na ennyit bevezetőnek.



Ez egy pötytyet boldogtalan. Már megint szembeálálkozott az emberiséggel ellen merényletek egyik új képviselőjével. A program oly csodásra sikeredett, hogy még elfogni sem érdemes (pedig az már nagy szó!). Mindenkinek ajánlható, aki esetleg túlzottan tartana jelenlegi jó közérzetét.



Ez egy lökkel jobb, mint az előző, de még mindig elég lelthabóritó. A szerzők munkásságát talán a 'Miért tették?' típusú találós kérdéssel jellemzi. Bizsgó tanatikusoknak talán okozhat vagy öt perc szórakozást (ebből ugyebár négy és től az installálás), és szabadon választott letöltési gyakorlatok céljára esztelen lépés újján történő beszerző.



Kicsit kezd izgalmasabb lenni a stult; már nemcsak érzelmi, hanem fiziológiai hatást is kivált, ami esetleg lefekvés előtt jól jöhet. Tipikus példája a lot óra alatt végigjátszható játékoknak, vagy azoknak, amiket már övenszer láttál, és negyvenötöt már jobban.



Cool. Jó muzak, jó glx, jó játók. Ennyi



Best. Mindenképpen beszerzendő.

Hm, nem is olyan rossz. Ha valami sablonos formula újabb vanációja, akkor nagyon profin meg lett csinálva, de az is lehet, hogy egy cool játék, amit kissé elrontanak egyes hibái... (Efnézési, de eltáradtam. Klugrottam elglszünetelt tartani — CoVboy)

Tisztelt Kuncsajtjaim! Szomorú bejelentéssel tartozom mindenkinek: aki esetleg szokás szerint közepén nyitotta ki az újságot (egyébként magától is ott nyílik ki — nem véletlenül rendeztem be ott u háztájmát, amikor kltotték a szürömet a hátsó terályból), már észrevehette, hogy hiányoznak onnan a jelentős tollnok megszokott, bölcsességtől duzzadó sorai. A mostani számban ugyanis nem lesz CoVboy Posta. Bocs. Nem jutott rá érkezésem. Más dolgom volt. Kiszáradtam. Meghallam. Eltemettem magam és egy könnyesop-pel ejtettem a síromra. (Még van egy pár variáció lehetőség, de most mellozom az ismeretlenségüket. Majd esetleg egy különszámban...) Rajongóim megnyugtatólására (és persze ellenségeim bosszantására) viszont megígérem, hogy majd legközelebb bepótlom mindent. Bocs.

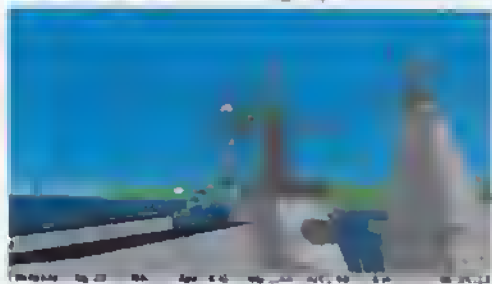


# PC NEWS

Legelőször is kötelességem reagálni CoVboy teletőlten szerkesztő teletőlten állítására mely szerint a tökléj nem én választottam logónak. De igen! Azonkívül az nem egy tökléj, az egy cybertök — nézzétek meg a személt! — Smashing Pumpkins Into Small Piles Of Putrid Doberish c. játékok editorából. (Ezt a nevet lejből írtam ám le!) Erre Joe/Sta a tanúm, aki lehvita eme korszakalkotó baromságra figyelmemet. Viszont most ha minden úgy alakul, ahogy szeretném, akkor egy új jelvényt üdvözölhetek odalent. A kalegőrláki ő pedig annyit: ha valaki képes kato-gorizálni azokat a játékokat, amiket mondok neki, akkor őszinte gratulációm! Ak! egyébként jobban tudja nálam, hogy mi jelenik meg 3-6. 12 hónap múlva, az jöhet segíteni... (Postacímem: Bp. 1462 Pf 503) (Bocs, de nem lehetne esetleg beszüntetni a társkereső rovatot, és neklálni a Newsnak? — CoVboy) Utolsó szó a múltkor News rovatall kapcsolatban: a Quake képek azért nem kerültek leközölsőre, mert a képfeldolgozó program éppen szabadságára ment... Ha CoVboy úgy dönt, akkor majd most beteszi őket.

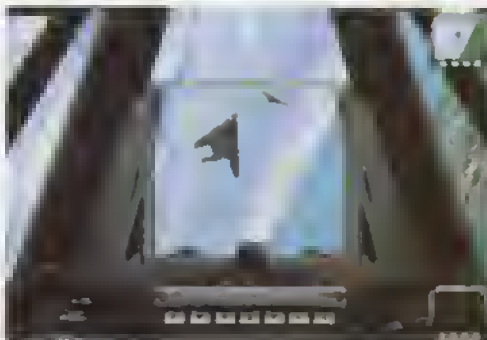
## Szimulátor

Talán News kéne most írni, de e helyett sétatrepülésre megyek. Mondjuk egy SU-27 FLANKER jó lesz e célra. A Mindscape/SSI új szimulátora minden eddigit felül fog írni, néz-zétek csak meg a képeket... A rengeteg beépített küldetés mellé sajátokat is kicáthajunk. Kapunk oktató küldetéseket, amelyekben eleinte csak a műszer falal kell ismerkedni, aztán a légi akrobati-kával és utána következnek a HARC! Természe-tesen egymás ellen is harcolhatunk. A játékok Anatoly Kvotchur tesztelte, a valódi SU-27 egyik vezető tesztpilótája. Az igazi érdekesség viszont a hardver igényben lesz: mivel a programot oio-szok írták, a minimum rendszer okkor még 286. EGA volt. A dobozban lévő verzió sajnos 386-ost igényel, az EGA viszont megmaradt. Lesz egy 640x480x256 DOS verzió is, ami 486-33-ai igényel. A Win3.1 alá pedig készült egy SVGA verzió, még mindig 486-33 igényel, viszont a Win95 verzió már 66Mhz-s 486-1 igényel.



A következő játék is amolyan repkedős lesz: ADVANCED TACTICAL FIGHTERS. Az U.S. Navy Fighter alkalól úgy érezték, hogy már sikerült egy igazán jó szimulátort alkotniuk — most újat megpróbálnak. Már a Navy Fightersre se volt elég a dícsérő jelző, hát akkor ezzel mit kezd-jünk? Újajta technológiákat alkalmaznak (én nem értok a rop szimekhez tehát leírtam angolul — lorditást szlvesen veszek): stealth design, com-puter-aided fly-by-wire (Jó, majd én segílek: 'lopva repkedsz egy számítógép körül, ami-hez hozzá vagy drótozva...), control systems (... és ráadásul az is Irányít...), továbbfejlesztett thrust vectoring (...de te bízzál Viktorban! Nyelv-pótlékok kérek). A Jane's nevű neves repülő-s kiadócéggel álltak össze mindezek érdekében. Egyedi repülőgépek, multiplayer, négysejt lésele-tesebb terrain, a Jane's adatbázisa a többi igénye-tek. Az F-117-essel — amit Stealth Fighternek ismerünk — már repültejtünk, de itt már a na-gyobbik testvérekével, a B-2-essel is iópkódha-tunk. Itt van még néhány gép listája: Anti-Stealth Blimp, Attack Drone, Aurora Spy plane, C-17 Globemaster, C-5 Galaxy, Decoy Drone, Eurocopter Gazelle, Eurocopter HAC Tigre, Eurofighter 2000, F-4D Phantom, F-5E Tiger, F-16 Fighting Falcon, FS-X, J-7E Fishbed (MIG-21 PF ála Kína), Mirage 2000, Mirage F1, Mirage III, O-5 Fantan, RAH-66 Commanche, Recon Drone,

Super Etendard, Super Frelon. Ezek mindegyi-kéről teljes bemutatót találunk: fotóalbum, alkat-részlista, a pilótatülke és a motor leírása. Az ed-digi szimulátorokban (mert a Marine Fighterst is ók írták) megtalálható rövid sztori helyett lésele-les történetet kapunk a tervezésről és a gyártás-ról. Sőt, azt is Igénk, hogy minden egyes gépiől láthatunk egy rövid videót is harc közben!



A Flight Unlimited csodálatosan sikerült, csak a harc hiányzik belőle. Természetesen a Looking Glassnál készült a továbbfejlesztése, ami pont ezt az apróságot fogja hozzáadni, a munkacíme FLIGHT COMBAT.

## Stratégia

Újra felmerült az új Master Of... játékok témá-ja. Hát sajnos a Master Of Orion Deluxe és a MOO Gold (Aranybőség? — CoVboy!) végül nem kerül piacra, viszont a MOX igen. Csak meg-vállozolt a neve, mert úgy egy fől éve még Master Of Xenos volt, most meg már MASTER OF XENOX. Mindegy milyen néven, csak legyen már!

A Blizzard már majdnem készen van (lehet hogy már meg is jelenik) a PAX IMPERIA 2-vel. A Master of Orion és a Reach for The Stars összegezi és haladja meg Csodás SVGA grafika, sokifü fejlesztési lehetőségek, izgalmas, peigó harc jellemzi ezt a kis csodát. Akár 16 barátunkkal is harcolhatunk egyszerre.

A SHATTED NATIONS is Blizzard termék lesz jövő tavasszal. Egy apokalipszis után kell tejfőd-nünk, elsősoiban a gazdaságia koncentrálvá.

Még meg se jelent a Battleground: Ardenne, de máris készült a BATTLEGROUND: GETTYS-BURG. Még erie az évre Igénk. Ezek a Battle-ground játékok Win3.1 és Win95 alá készülnek, 256 színű SVGA-ban, egy BattleView nevű igen közeli nezeittel és hasonlókcal.

A Panzer General egyik továbbfejlesztése lesz az Allied General, amit a múltkor már emlogot-tem. Most a PANZER GENERAL ONLINE kő-velkezik, amiben végie egymást vehetjük Inposi-a — remélhetően még az idén!

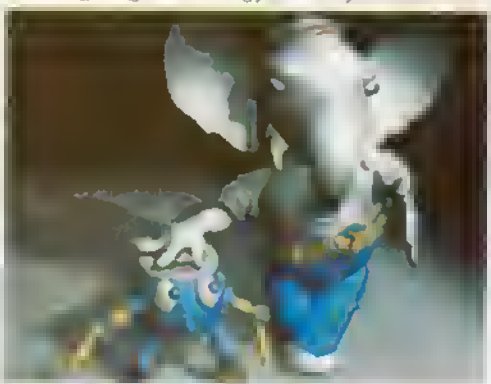
## Egyebek

A HIVE c. játékban mindentéte bogaral lapos-hatunk el. A sztori a jövőben egy legyver körül bonyolódik: ezt a mézből fejlesztették ki bizonyos mutáns méhek. Meglehetősen erősie sikeredett, mert egész világokat képes kilitani. Nem túl meg-

lepő módon a kísérletező vezető űsók és ezek az űrméhek (Hivasecs) azonnal kihaltak, mert va-laki nyitva felejtette a mézesbödönt. Jönnek a nagy gonoszok (a Fekete Nexus Szindikátus) sok idővel később, akik kiassák ezeket. Elkezdik árul-ni ezt a szörnyű tegyvert, ami a békei és a plkn-i-keket veszélyeztetné az egész galaxisban. A já-ték két fő lésele bomlik az egyik egy jó kis Rebel Assault utánérés, a másik pedig egy szép, 3D-s lövöldözős külső-embei nézetből.

Bogaral napunk van, mert az ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL következik. Az SSI új RPG világa az Aden, amiben a Thunderscape lesz az első játék. Ezt az áldoit jó helyet egy ka-fasztrófa éli, ez volna a Darkfall. Egy naplogya-kozással kezdődött, ami alatt az árnyékokból sosem látott rémek kúsztak ki. Ennek követke-zében egy klasszikus jó-rossz szembenállás ala-kult ki. Az Entomorphban egy távoli szigeten meglehetősen nagy problémával néznek szem-be: a lakói szőpen lassan ónásli rovaiokká ala-kulnak. Aden világában az őriásvarovak nem is-merellonek, munkásnak használják őket házépl-iéshez, áruszállításhoz. Sajnos ezek az új rova-iok azonban gonoszok és halálosak. Miközben ezt a halálos átalakulást próbáljuk megállítani (ugyanis egy emberrel kell végigszenyednünk az egészel), még a nővérünket is meg kell lálalnunk. Mind a támadás, mind a varázslás nagyon egy-szerűen történik. Némileg új vonás, hogy sem a HP, sem a mana nem töltődik vissza automati-ku-san. Sajnos a tárgyak nagyobb észét automati-ku-san vesszük fel és automati-ku-san is használ-juk — hát milyen RPG az ilyen? A sztori renge-leg csavaja az egyetlen, ami mentheti mindezt...

Jó hír kalandoroknak: a grafikájával és animá-cióival stílus teremtő Little Big Adventure nek is lesz második lésele, amelyben Twinsen vissza-lér, hogy megmentse szülőbolygóját a gonosz Fekete Szerzetesitől. Az új feladatok megoldásá-ban segítségie lesz egy rakás új varázslat is.



A Savage Warriors alkotói (Atreid Concept) egy kalandjátékok készítenek, nagyjából decemberben megjelenéssel. A játékról szinte semmi nem áru-tnk még el, de sejlhetően a Savage Warriors gra-fikájával fog menni, máipedig az igen kellemes. A sztori egy meglehetősen kellemetlen jövőben fog játszódni, amikor kihűll a nap, sötétség van, nincs víz. Érdekes kovákat Igénk a fantasy-nek és a mai világnak (számítógépek stb.)

Az LBA2-höz hasonló grafikát ígér a Gremlin karácsonyra ígért új kalandjátéka a **NORMALITY**. A cím már olyan felhangokkal bír, ami némileg lökött játékménetet sejtet, és az irányú várakozásainkban nem is csalatkozunk. Egy Henri nevű, a higiénia teljes hiányában szenvedő punkkát fogjuk felvenni a harcot a 'Norm Trooperek' -kel egy unalmas kis városkában. Rendszerrel grafika, vagy 120 helyszínen, teljes élő szöveg, 100-nál több animációs jelenet — kíváncsian várjuk!



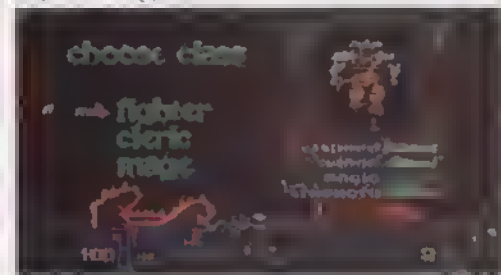
A — Pentiumon — fantasztikus **Need for Speed** után az Electronic Arts most a két keréssel kevesebbet kedvelőknek is átnyújt egy korrekt szimulátort. A **ROAD RASH** egy régebbi konzolos játék átirata. Érdekessége, hogy a grafikánál azért igyekeztek tartani a **Need for Speed**-nél felállított mércét, továbbá a motorverseny egy város torgalmas utcáin zajlik.

A **PITFALL HARRY**-vel láthatjuk, mennyit fejlődött a világ az elmúlt években. Az új Win95 verzió mellé megkapjuk a jó kis régi 8 bites játékok is. Ugyanazt a platformjátékot játszhatjuk az újon is, csak némileg jobb grafikával. Az ellenfelek közül érdemes kiemelni a saját karját bunkónak használó csontvázat — ugyanis ennek grafikája bármilyen morbidul is hangzik, de élethű (esetleg halotthű).

Lesz Quaranline 2 is, **ROADWARRIORS** néven jelenik meg.



Egy másik DOOM klón a **Heretic 2**, ami a **HEXEN** nevet kapta. Kit érdekel egy ilyen játéknál a kerettörténet? Továbbfejlesztett grafika, amelynek részei a hulló levelek, a lövedégek, a tilkos könyvespolcok. Végre nem egyik színn jön a másik után, hanem sok színt van összekapcsolva egymással.



Ha már Doom-klónoknál tartunk, akkor mindenképpen érdemes lesz odaligyezni az Electronic Arts Space Hulk-sorozatában megjelenő és az igen biztató **VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS** nevet viselő kis műre. Az igencsak eklektikus szereplőkből (tanfoly, mehek, stb.) felépülő játéknál az elsődleges hangsúlyt a minél aprólékosabb grafikai kivitelezésre helyezték, amiből logikusan következik, hogy ez igazán

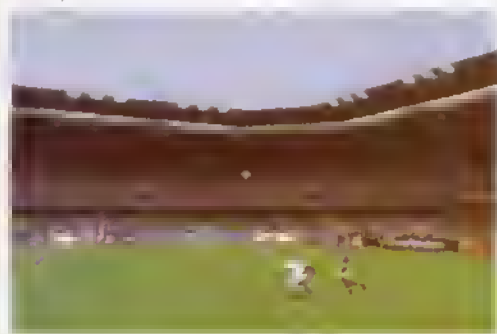
csak a komolyabb hardware-rel rendelkező játékosok fogják élvezni.

A Gremlin még karácsony tájékán egy igen érdekes futballszimulátorral fogja meglepni a sportjátékok kedvelőit. Az **ACTUASOCCER** grafikai kivitelezésénél ugyanis olyan animációs technikát alkalmazta a hatalmas méretű játékosoknál, mint amelyet például az **ECSTATIC**-ban láttunk. Ezenkívül persze megtaláljuk a lociktól manapság már megszokott opciókat is: 44 nemzetközi csapat közül választhatunk, de lehetőség van saját csapat edítésére is; különféle kupákban és bajnokságokban szerepelhetünk; hálózaton keresztül akár 20 játékos is játszhat egyszerre; az eseményeket Anglia leghíresebb sportreportere kommentálja, stb.



Az Electronic Artsnál vadul fejlesztik a lehető legkülönbözőbb sportjátékaikat, amelyek nagy része valószínűleg karácsony tájékán fog piacra kerülni, és ennek örömeire kivétel nélkül a '96 büszke titulus viselik. Nézzük őket szépen sorban:

Kezdjük a legnépszerűbb sportággal, a labdarúgással. A **FIFA SOCCER '96** nemcsak arról lesz emlékeztető, hogy megtalálható lesz benne a világ 12 országa nemzeti ligájának mintegy 3.500 játékos, hanem arról is, hogy felvonulnak benne a legmodernebb technológiák: a Motion Design módszer támogatja a Silicon Graphicsen készített animációkat; a Virtual Stadium azt a kellemes kis lehetőséget biztosítja, hogy a kamera (pontosabban: nézeti kép) a labdát követse — mindennek letagja pedig John Motson folyamatosan jó estét, jó szurkolást kíván a hallgatóknak. (Nem tudom, hogy ki iszithetünk nevezett úriemberben, de az biztos, hogy 32 bites lesz.)

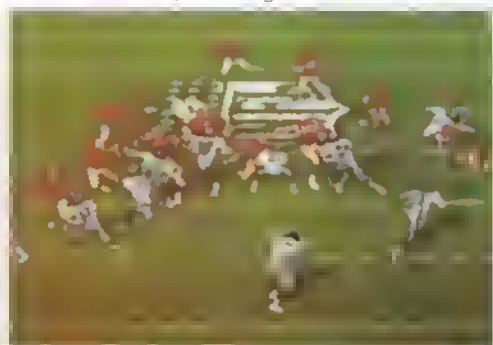


Az **NHL '96**-ba szintén beépült az említett Virtual Stadium-technika, és a duplájára emelték úgy a játékosok animációs látsait, mint a sebessége! A játékban kemény összecsapásokban találkozunk a 84 meccsből álló amerikai jégkorcs-bajnokság összes játékosával.

Természetesen nem maradhatott ki a fejlesztések sorából a másik nagy népszerűségnek örvendő amerikai sportág, a kosárlabda sem. Az **NBA LIVE '96** is új grafikai elképzelések alapján készült, az előzetes szerint több mint negyven új szolgáltatással.

Teljesen új grafikai kivitelezést, és további opciókat kap a golf is (**PGA TOUR '96**), de legmeghökkenőbb sportszimulátor minden bizonnyal a **SHREDFEST** lesz, amelyben az ígéretek szerint hődeszkázni (az a bigyó, amit a Beach Boys nem a tengerparton, hanem a hófödte hegyekbe visz magával) fogunk. A hűvös hangulatot tovább hűti néhány 'modern punkbanda', akik az aláfestő zenét szolgáltatják.

Ha pedig az amerikai piacról van szó, akkor a sportjátékok között ott a helye az amerikai locinak is. Talán a **MAODEN NFL '96** grafikája lesz a legkülönlegesebb az EOA új sportjátéka közül, mert igyekeztek a lehető leginkább megközelíteni a konzolok képminőségét.



Az utolsó darab a mára rendelj EOA-sportturnén a **FOES OF ALI** munkanővre koreztelle bdxsimulátor, amelyben Muhammad Ali tíz egykori ellenfelével újra összemérhetjük az egykori nehézsúlyú világbajnok keztyűit



Egy rövid hardware hír a végére. A Malrox végére kiharozott egy kártyát, ami DOS alatt is Malrox sebességű, ez a Millennium. Ha valakinek már van 32MB-s Pentium90 gépe, és nem tudja mivel gyorsítani játékait, akkor ez pont jó lesz hozzá.

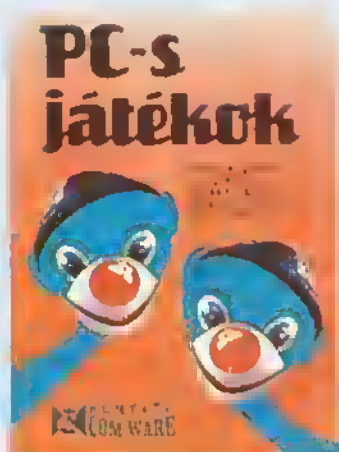
ChX & Co.

Ja, a **QUAKE**-képeid:





# A sikersorozat folytatódik...



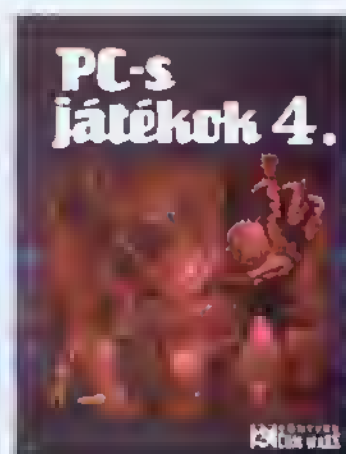
**PC-s játékok 1.**  
Átdolgozott kiadás  
Ára: 648,- Ft  
Előfizetéssel: 548,- Ft  
Megjelenik: '95.nov.



**PC-s játékok 2.**  
2. Utánnyomás  
Ára: 599,- Ft  
Előfizetéssel: 499,- Ft  
Most kapható



**PC-s játékok 3.**  
Első kiadás  
Ára: 649,- Ft  
Előfizetéssel: 549,- Ft  
Még kapható



**PC-s játékok 4.**  
Első kiadás  
Ára: 699,- Ft  
Előfizetéssel: 599,- Ft  
Megjelenik: '95.dec.

A 4 kötet együtt is megrendelhető, előfizetéssel 2.000,- Ft-ért!

## A PC-k hangja

BAJUSZ-BORS-CSIBRA-HORVÁTH

### A PC-k hangja

SOUND BLASTER  
GRAVIS ULTRASOUND  
MOO FORMÁTUM  
MIDI PROGRAMOZÁS  
WINDOWS TÁMOGATÁS  
LEJÁTMÉLÉKLET



KÖNYVEK  
COM-WARE

Magyarországon eddig meg nem jelent még sok olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdetül fogva nem támogatta gépeiben az audio, egyes cégek az alaplap buszára illeszthető audio eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek. E kötetben leválasztjuk a következő témákat taglalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon. Sound Blaster. A kártya család gyártója, a Creative Labs szinte kezdetül jelen volt a hangkártyapiaccon, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerrel, a driverekkel kezdve, mind a hardware közeli regiszteres megoldással, amely nehezebb, de a kártya összes lehetőségeit engedélyezve használhatók.

Gravis UltraSound. A kimagasló Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan olyan népszerűsége tett szert. A kártya ugyancsak megírva, hogy szinte teljesen átveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-en szinte egyedülállóvá válik. Ebben a fejezetben a tényleges leírás és programozás is taglaljuk.

MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A módok szinte leírás nélkül, a különböző effektekkel, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

WINDOWS támogatások

A könyv mintegy 400 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. december elején.

Várható fogyasztói ára 1.499,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 30 % kedvezményt tudunk biztosítani. A könyv ára előfizetéssel: CSAK 999,- Ft!

A könyv megrendelhető a helyi kiskereskedelmi vállalkozások segítségével.



GRAFIKUS WINDOWS AKCELERÁTOR  
GRAFIKUS ÉS VIDEO AKCELERÁTOR  
VIDEO DIGITALIZÁLÓK  
PROFESSIONÁLIS MONITOROK  
HANGKÁRTYÁK  
WINDOWS'95 KOMPATIBILITÁS



**hivatalos disztribútor**



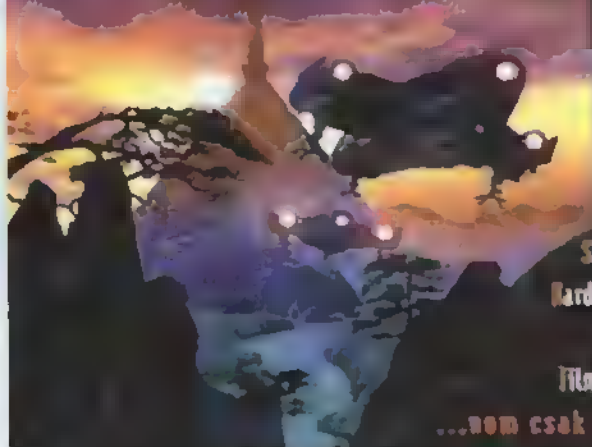
1074 Budapest, Dohány u. 67. Telefon: 268 0350, 142 3255

# KORONGVILÁG

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN

ROM

**952**



Játék  
Szoftverteszt  
Hardverbemutatók  
Szerepjátékok  
Film, zene, könyv

...nem csak profiknak!

A PC HASZNÁLÓK MAGAZINJA, TÖBB MINT 1200 OLDAL - MAGYARUL!

-TÖBB MINT 20 ÚJ JÁTÉK TELJES LEÍRÁSA  
-HARDWARE ÚJONSÁGOK, A BÖRZSÁLYOKTÓL A MAGYSSÁGSÁG MŰHELYEIG,  
INTERNET, VIRTUAL REALITY, STB.  
-MOZI ÉS VIDEO DEMUTATÓK, MŰKÖDÉSEIK  
-MEGHALLGATHATÓ KÖNYVÉRTES LEÍRÁSOK  
-FANTASY, MINDENFÉLE VILÁGOK, 300-NÁL TÖBB OLDALON, ADAS, BEMUTATÓK, STB.  
-NOVELLA, RÉPREGNY, SCENE HÍREK  
-SZABADIDŐS PROGRAMAJÁNLATOK  
ÉS NEM IS HÍVHÁ HOGY MEG Mennyi MINDEN MÁS ÉRDEKESÉG...

**SZÍNTISZTA MULTIMÉDIA**



## IRODATECHNIKA ÜZLET- SZERVÍZ

Budakeszi, Zichy u. 30. Tel.: 138-6739

### COMPUTER-TELEFON

Számítógépek, perifériák, mágneslemez,  
SZÁMÍTÓGÉP SZAKSZERVÍZ,  
íratmásolás, spirálozás, szaklapok,  
FOTO-AUDIO-VIDEO,  
EXPRESS filmelőhívás,  
SONY, TDK audio, video kazetták

**Képzeld el egy floppyt,  
amelyre egyszerre ráfér**

a WOLFEINSTEIN, a DOOM, a DOOM-II,  
a HERETIC, a DESCENT, a RISE OF THE TRIADS,  
**és még hely is marad!**  
Erre csak egy dolog képes: az iomega cég  
forradalmian új, **100MB-os\***  
diszkeket kezelő **ZIPdrive**-ja.

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos  
kivitelben. Színe: LILA. Keresési idő: 29 msec. Átvitel: 50MB/perc  
(SCSI), max. 20MB/perc (Parallel). Drive ára: 42.800 (+AFA)  
Lemez-árak: single / 3-pack / 10-pack: 3.800 / 10.800 / 28.800

**kapható:**

**SOFT-  
WARE  
STATION**  
SOFTWARE IS IS SZAK  
KÖNYV - PROFINAK

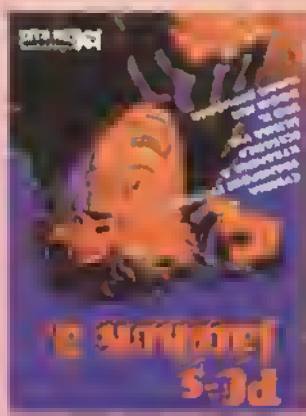
\*ez tömörítetlen kapacitás  
PC-re vagy Mac-re formázva!

**COMPAIR'95  
"A" pav. 201/9.**

Tel./fax:

Tel.: 371-07-04

Ha előfizeted a  
PC-s játékok 3. c.  
könyvet, akkor  
100,- Ft-ot meg-  
spórolhatsz, ha  
nem fizeted elő,  
akkor... Ja, és ez  
fordítva is igaz,  
ha nem hiszed,  
próbáld ki!









# Caribbean/Japan

## Scenery for MS Flight Simulator

A Microsoft égisze alatt működő MicroScene csoport az elmúlt hónapok során a Flight Simulator 5.0 című szimulátorához két újabb scenery-t hozott ki, MS Caribbean és MS Japan néven. A két új alkalmat a MS Paris és a MS New York kiegészítő programok előzték meg. A két korábbi program elkészítésekor a programozók illetve a rajzológarda mindössze egy-egy városnak és viszonylag szűk környezetének többé-kevésbé élethű ábrázolását tűzte ki célul maga elé. Most viszont változott a helyzet: a MicroScene a Föld két elég nagy területét választotta ki, a Karib-tenger egzotikus szigetvilágát valamint Japán szigetét, hogy-vidékeit, és mondhatni kellemes sikerült a szebbnél-szebb tájak meg-rajzolása.

A MS Paris ismeretője megtalálható az előző évkönyvben, aki olvasta, nagyjából érezhette, milyen pontos kidolgozású a város és környezetének képe. Rengeteg új minta, leírási rajzolat jellemzi a scenery-t, amelyekkel a nagyváros utcáit próbálják ábrázolni a rajzoló, ráadásul különleges, egyedi 3D épületekkel van színesítve a látvány, köztük természetesen az alap FS5-höz képest feljavított változatban az Eiffeltorony, a Notre Dame, és még rengeteg nevezetes látnivaló. A MS Paris talán egyetlen igazán nagy hátránya, hogy a földfelületen látható mérete eléggé kicsi, mivel a francia fővárost, és a körülötte elszórtan levő apróbb városkákat, talvakkal ábrázolja. Eppen ezért a MS Paris 10-nél is kevesebb új repteret tartalmaz. Aki ezek után kézbeveszi a MS Caribbean vagy a MS Japan kiegészítő programot, igen kellemes csalódásban lesz része: a programok darabja 100-



Napnyugta a Felkelő Nap országában

nál is több olyan repteret tartalmaz, amelyeket az alap FS5-ben nem láthattunk. (Egész pontosan a MS Caribbean-ben 194, a MS Japan-ben 117 db vadonatúj légi kikötő közül válogathatunk leírási szerinti.) Ebből már némi információ kaphatunk arról is, hogy a Föld felületéből mekkora részeket fednek le ezek a scenariók. Aki még ennél is többre kíváncsi, nyissa ki a kézikönyvet, és nézze meg a kb. 15 oldalnyi térképet, amelyeken (annak ellenére, hogy a jobb láthatóság kedvéért ennyire szűk lettek oldalakra darabolva) elsősor még szakavatottaknak sem túl könnyű észrevenni a repülőterek hivatalos térképjait.

A programokat hasonló dobozban árulják, könnyen felismerhetők rajtuk a jellegzetes Flight Simulatoros vonások. A MS Japan egy, a MS Caribbean két darab 1.44-es floppylemezen található, installálásuk a szokásos MS-kicsomagolóval történik, ha lefuttatjuk a SETUP nevű fájlt, de installálható az alapprogrammal együtt is, amikor a Flight Simulator 5.0 saját installálása végén megkérdezi a gép, hogy akarunk-e valamilyen kiegészítőt feltenni. Ilyenkor legyünk be a scenery lemezét a meghajtóba. A dobozban a szokásos reklámpapírok, regisztrációs kártya mellett egy igen vékony kezelési útmutató található. Ez már nem okoz semmilyen meglepetést, mert a MS Paris útmutatója még ezeknél is vékonyabb volt, mivel nem kellett megfontolni térképekkel. Az egész füzetke szöveges része nem ér túl sokat, az installálást olvashatjuk el angolul, valamint néhány javasolt útra utalunk, melyek leírási részét az olvasóra bizzuk. Erdemes némelyiket végigrepülni, mert valóban tartalmaznak az útvonalak olyan rejtett helyeken fekvő nevezetességeket, melyek elég szép látványt nyújthatnak az egyszerű repülősnök. A kézikönyv legértékesebb része a térképek és repterek jegyzéke. A térképjellek, mint az elején már említettem, elég apróra sikeredtek, de ezen lehet segíteni egy jobblajta lénymásolóval, ha kétszeres méretre nagyítjuk a tér-

képeket. A probléma csak az, hogy az NDB-k számai világoskékkel nyomtatták, mint a tengereket, és ezek a nagylításon nem látszanak. Viszont a közikönyvet és a nagylítást együtt máris egész jól lehet használni. A térképeken jól vannak tüntetve a VOR, NDB rádiójeladók számai, kódjai és nevei, repterek, folyók, tavak, óceán, néhol hegyek, hidak és a városnéző térképeken fontosabb épületek, parkok, hidak, és egyéb nevezetességek.

Mindkét új scenery-ben teljesen új a látó kidolgozása a program által lefedett földfelületen. Ez azt jelenti, hogy szépen kidolgozott, valóság-hűre festett hegyeket láthatunk Japán szigetein, köztük pl. a Fuji is, mely még itt a Flight Simulator világában is egyfajta látványosság. A Karib-szigetvilágban a milliárdnyi apró sziget partjain látni a hullámvéréseket, a homokos tengerpartokat, és a kikötőkben horgonyzó luxusjachtokat. A városok éjszakai képe teljesen más látványt nyújt, mint a nappali. Tekintve belvárosát is láthatjuk éjjel, amint a reklámlányok szinkavalkád-jában úszkál, láthatjuk a Japán legfontosabb szigetét egy kisebb (Honshu és Awajishima) összekötő Akashi-Kaikyo hídak felkősz állapotában, mivel csak 1996-ra készül el. (Persze aki ezzel a játékkal 1996-ban fog ezen a helyen játszani, az majd meglepve tapasztalja, hogy nem a tervek szerint haladt az építkezés, de az is meglehel hogy akkor majd kihoz a MS egy javított update verziót...)

A programok támogatják a Flight Simulator 5.1-t, ma már ez természetesen olendéltelentlen. A kézikönyv és saját tapasztalatok alapján a leendő installáláskor csak annyi, hogy figyelmen kívül kell hagyni azt a hibaüzenetet, amely szennel a program nem talál egyes fájlokat. Ezek a fájlok hordozóknak a régi sceneryt (az alap FS5 rajzait), de mivel az FS 5.1-ben teljesen más nevű fájlokkal találhatók az egyes területek rajzai, az installprogram nem tudja megtalálni őket. Valószínűleg nem véletlenül írták a kézikönyvbe, hogy hagy-

juk figyelmen kívül a hibaüzenetet, mert az FS 5.1 rajzait úgy csinálták már meg, hogy ne zavarjanak egy esetleges FS 5.0 scenery installálá-sakor sem.

A technikai dolgokon túl elég nehéz bármiféle konkrét segítséget adni a kiegészítőprogramokhoz. Ha valakinek konkrét nézínivaló célja van, természetesen az a legegyszerűbb, ha az Airports-almenüben kiválasztja a megfelelő repteret, és onnan megkeresi az adott helyet. Az már nehezebb helyzetben van, aki mindenféle pontosan meghatározott cél nélkül vag neki akár Japán hegy-vidékeinek, akár a Karib-szigetvilág-nak. (Ez utóbbi talán nehezebben álltkinthező, mivel nincs túl sok nagyváros, ami alapján könnyen lehetne tájékozódni.) Ha mégis azt találja ki valaki, hogy elindul cellalanul körbenézni a világ tájain, akkor segítségképpen közlünk néhány javasolt útra helyet.

A MS Japanban általában az ismertebb nagyvárosokat részesítjük előnyben. Ezekben szinte biztos, hogy találunk némi érdekességet. Tokió és környéke rengeteg látnivalót rejt, és megközelítése is a lehető legegyszerűbb, ha kiválasztjuk az Airports-almenüben Haneda repteret. Nincs túl messze a Fuji som, az is megér egy néhány perces körsétát. Osakában ismét rengeteg egyedi, kellemes épülettel találkozhat az egyszerű kalandor. Onnan érdemes átröppenni Kóbé kikötő felé, ahol egyebek között hidakkal láthatunk, végül Hiroshima rejtőleg számunkra még egy két fontosabb látnivaló. A lista persze egyáltalán nem teljes, inkább csak rövid (néhány órás) bemelegítésnek tekinthető, viszont ahhoz elég, hogy az érdeklődőbbek már képesek legyenek kitalálni saját maguknak is egy-egy érdekesebb útvonalat.

A Karib-tengeri szigetek között mávalamivel nehezebb dolgunk van. Talán egyike a legszebb szigeteknek a Leeward-wardward páros. Ezek megtekintésére látnunk egy Situationt is az Options-menüben CBN-Island Hopping néven. A gépet ilyenkor indulásnál Munoz Marin reptéren találjuk San Juanon. A környékben rengeteg apró sziget található, mindegyiket érdemes megnézni, már aki szívesen rászán idejéből néhány órát. Itt is melegen ajánljuk, hogy használjuk a Pirates-ál szerzett városnév-ismereteinket, és az alapján válogassunk a lemezek reptér és város közül, mert aki csak úgy elindul a vakvilágba, lehel, hogy néhány órány repülés után is csak egy-két fakatlan szigetet talál. Ezenkívül fontos a kézikönyv hátuljában található reptérjegyzék is, amely alapján meg tudjuk tervezni az útvonalat aszerint, hogy van-e a kiszemelt reptéren üzemanyag-töltő, esetleg milyen a kikötő felülete, mert ha valami nagyobbajta utasszállítóval repkedünk, akkor esetleg le sem tudunk szállni egy homokos vagy korall-felületen reptéren, ami módok 2000 láb hosszú. (Vannak ilyenek is, mégpedig szép számmal!)

Még utoljára egy figyelmeztetés: a Karib-szigeteken a szelők elég veszedelmesek tudnak lenni a gyanúlan repülősnökre. A hivatalos statisztikák szennel ezen a környéken a repülő balosaiok legnagyobb része ilyen figyelemtelenségekből ered. A szimulátorban természetesen ehhez a tényhez is ragaszkodtak a programozók, így nem árt óvatosan le-és felszállni Mindenkinél jó repülést!

Ggab







## PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

A SOWAH Hungarov Kft. „Itj programot a SOWAH-nak” címmel pályázatot hirdet két korosztály részére számítógépes program megírására.

### 1. Kezdők 14 éves korig

#### Pályázati feltételek:

- A versenyre egy, a pályázó által készített, Windows alapú futó – tematikusan témájú – játékprogrammal lehet nevezni.
- Elsősorban stratégiai, logikai képeségfejlesztő vagy ismereti erősítő játékprogramokat várunk.

- A pályaművek megírtésének elsőleges szempontjai a játék alapúul szolgáló ötlet valamint a program „eredetisége” lesznek.

1. díj: 15"-es digitális VGA L/R monitor
2. díj: Komplettn multimedias készlet (hanglájtyva, CD-ROM hangszóró stb.)
3. díj: Panasonic CD ROM és játékok.

Díjazás 1995. december 1-én a közzétett művekben.

### 2. Haladók 15-25 éves korig

#### Pályázati feltételek:

- A versenyre egy Windows alapú futó programmal lehet nevezni.
- A program típusa tetszőleges lehet, de előszerint olyan a mindennapi életben jól használható programokat várunk, melyek a felhasználók széles körének nyújthatnak segítségét munkájuk, magánéletük vagy szabadidőjük során, és jelenleg még nem találhatók meg a hazai szoftverpiacon.
- Ebben a korosztályban fontos tényezőnek tartjuk a versenyző „piacérzékenységét”, azaz a piaci igények felismerésének képességét. Ebből kitűnyölag előszerint azokat a pályaműveket tartjuk értékelhetőnek, melyek – teljes kidolgozottság esetén – a piaci környezetben is megvalósulhatók.

1. díj: 486-os PGA System + OEM Windows 95
2. díj: 15"-es digitális VGA L/R monitor
3. díj: Windows 95 Software csomag + Panasonic CD ROM

Érdemnyilvánítás, díjazás: 1995. december 10-én a PC ABC-ben.

Mindkét korosztályban az első 10-10 helyezett további díjakat kap (billetyűzet, egér, CD-s játékok stb.).

A pályázati anyagba kerüljön bele egy rövid ismertetés az üzembelhelyezésről, a program céljáról és használatáról, valamint a pályázó adatai a kérjük mellékelni.

Mindkét pályázat beküldési határideje: 1995. november 15.

A pályázatokat az alábbi címre kérjük: „Itj programot a SOWAH-nak” SOWAH Hungarov Kft., Budapesti 1134 Lóportái u. 9.

A pályázattal kapcsolatban bővebb felvilágosítást a SOWAH 270 4539, ill. 140 1369 telefonon számunkra kaphatunk.

# SOWAH



Szeptember 15-től ingyenesen elérhető a Microsoft legújabb akciójátékának demo változata a Microsoft *World Wide Web* szerverén, a **Microsoft Fury 3**. A jövőben játszódó űrjáték demo változata letölthető a <http://www.microsoft.com/MSHOME> címről.



A **Fury 3** demo változata 1 bolygót és 1 küldetést tartalmaz, a **Fury 3** teljes változatának 8 világban játszódó 24 küldetése közül. A pilóták a **SEBEN** bolygó felszíne felett, a bolygó gyomrában, vagy a felhők felett szárnyalhatnak, miközben egy teljesen felfegyverzett űrhajóban ülnek, melyben a mozgás 6 szabadsági foka adott.

A demo változat futtatásához Win 3.1, vagy Win'95 operációs rendszer szükséges.



Kérdéseiddel hívd a  
**Microsoft Szoftver**  
**Információt:**  
**2-MSINFO (267-4636)**

Microsoft  
*Home*

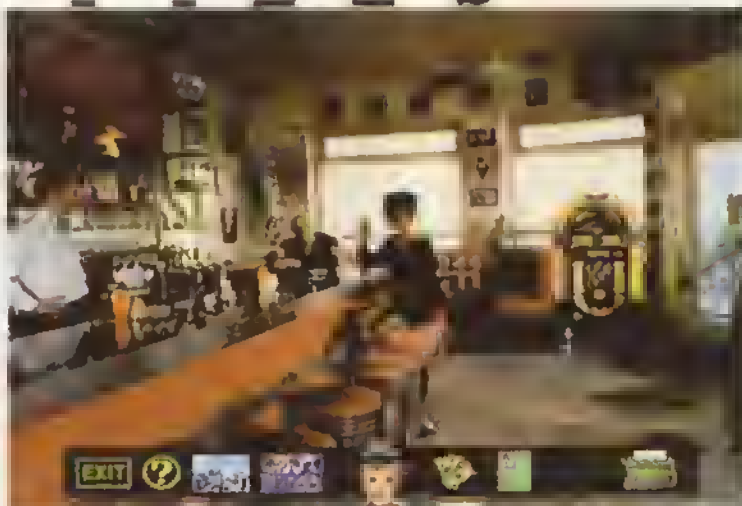
"Van aki forrón szereti..."  
(sőt, egy kicsit túl forrón is!)



# Marilyn Monroe

1962. augusztus 5-én szomorú hír jött be a világsajtóba: a reggeli órákban Los Angelesi lakásának hálószobájában holtan találták Hollywood királynőjét, Marilyn Monroe-t. A XX. (és valószínűleg az összes utána következő) évszázad első számú szexszimbólumának halála legalább annyira megrázza az amerikai- és a világtársadalmat, mint a tizenöt hónappal később bekövetkezett Kennedy-gyilkosság. A sztár halálával foglalkozó rendőrségi- és FBI-nyomozás példás gyorsasággal zárult le: gyógyszerfeladagolással elkövetett öngyilkosság. A nyilvánosságkal közölt egyéb adatok csodálatosan semmitmondóak voltak, a nyomozati anyag pedig ugyancsak példás gyorsasággal tilkosnak nyilvánított. Mivel az illetékes szervek mindent megtettek a tények eljuttatására, természetesen azonnal megindult a Marilyn életével és halálával foglalkozó pletykák, találgatások és feltételezések áradata. Mivel a sztár igencsak nagykanállal moritolt az élet apró-cseprő örömeiből (igen nagy otthonossággal mozgott az akkori USA művészei-, gazdasági- és nem utolsósorban politikai kiváltságainak ágyában), igencsak kézenlévő volt az a feltételezés, hogy olyan ismeretek birtokába jutott, amelyek bizonyos érdekesoportok szerinti nem tartoztak rá. Az egyik legnépszerűbb likőr szerint a színésznőt a CIA lellet láb alól (A gonoszok! Nem sajnálták azokat a lábakat?! — CoVboy), mert a Kennedy-liverekkel folytatott zűrös kapcsolata folytán olyan állami titkok jutottak a tudomására, ami megfelfedezésük szerinti a köztudottan szabad(os)szájú hölgynek nem igazán voltak biztonságban. Egy másik verzió szerinti a malícia által Marilyn meggyilkolásának hátterében, de olyan feltételezés is lábra kapott, hogy esetleg a 20th Century Fox filmstúdió keze is benne lehetett a halálában.

Harminc évvel később a közvélemény nyomására a Los Angelesi Államügyész újranyomozást rendelt el a Monroe-ügyben. A nem igazán jótékkiadásáról ismert Novell multimédia CD-jében ebbe mi is bekapcsolódhatunk. A játékban négy különböző karaktert (vizsgáló ügyész, újságíró, halottkém és rendőr) személyesíthetünk meg. A négy karakter ugyan ugyanabban az ügyben nyomoz, de mindegyik más-más adatokhoz juthat hozzá, és más személyekből húzhat ki kulcsfontosságú infor-



Vajon miért van az, hogy mindig a bárba vezet az első utunk?

máciét. Egyedül tehát egyik sem derítheti ki a teljes igazságot, következésképpen menet közben át lehet váltani egy másik karakterre.

Mielőtt a kezdő figurát kiválasztanánk, kukkantsunk be az adattárba (General Archive), ahol ugyan számos iratszékény sorakozik, de momentán csak egyes szövegekkel valószínűsítve feltevéseket kezdhetjük a nyomozást.

Valamelyik karaktert kiválasztva megjelenik figuránk roppant ideges tónúja, és kladja az utasítást, hogy haladéktalanul járjunk a Monroe-ügy végére. Ezután megjelenik a város képe, ahol megadhatjuk, hogy mely helyszínen akarunk szemlélni. Ha a karakterre először váltottunk át, akkor mindenekelőtt menjünk át a bal szélén levő épületbe (Apartment), és filtezzünk le a lakására (arra a szintre ahova mehetünk). Mindegyikük lakásában találunk egy lapot számológéppel, amely jelzi, hogy a karakter milyen két feltételezésből indulva folytatja a nyomozást (a rendőr például a szándékos öngyilkosságot vagy a véletlen balesetet bizonyító tények után nyomoz, a halottkém orvosi vétségeket keres, stb.). A feltételezésekhez a különböző összefüggéseket tartalmazó folyamatábrák tartoznak, amelyeket majd alkalmanként felülíthetünk a tudomásunkra jutott inokkal.

Szabad bejárás van még mind a négy karakternek a bárba, ahol többek között különböző urakkal és a hölgyekkel beszélgethetünk: a pull-nál ülő bébi ugyan nem különöseb-

ban rajong például a rendőr megvásárlásért (bár tegyük hozzá, hogy a világ egyetlen szórakozóhelyén sem gyűlnek örömlüzeket ilyen egyenruhások megjelenésekor), a kopasz fickó viszont komázza a hekusokat és egy whiskey mellett ad némi infót ('A nyomok Chicagoba vezetnek...'). A többi karakter közeledésére természetesen egész másképp fognak reagálni, illetve új személyeket interjúvalhatunk a bárban.

Itt még mindenképpen nőzzük meg a bar hátsó részén levő falon levő újságállványt (egy csomó cikk foglalkozik Marilyn halálával), lent a tv-t a bejátszásokkal, valamint a tv alatti vitrint, ahol egy rakás tárgy és jelölő kapcsán kérhetünk inokat Marilyn cseppel sem kiegyensúlyozott magánéletéről.

A moziban megnézhetjük Marilyn filmjeinek rövid összefoglalóját, a többi helyszínrre viszont már csak a megfelelő igazolvánnyal (kártya, rendőrijelvény, kulcs, stb.) juthatunk be, minden karakter nyilván csak a saját munkahelyére. Az aktuális karakter 'igazolványa' a képernyő alsó részén található menüben van, ezel kell használni a lili nyomógombján (vagy odaadni a portásnak). Természetesen a rendőr csak a rendőrségre mehet be, a halottkém a boncintézetbe, és így tovább. Ebben a menüben lehet egyébként kilépni a játékból, helpet kérni a kezeléshez, átkapcsolni a városi képernyőre, átváltani egy másik szereplőre, stb. Az írógépet választva teljességgel új az új inokkal, illetve a Win-

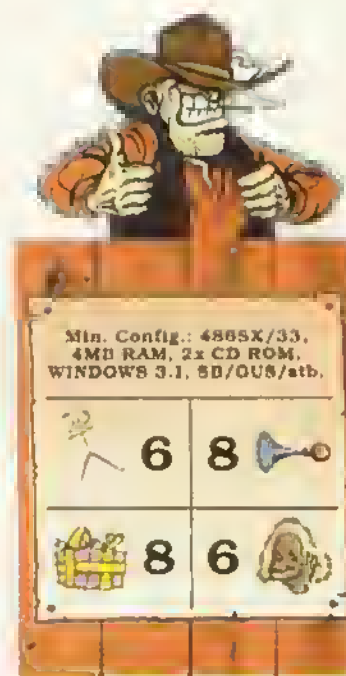


dowsban beállított nyomtatóra ki is küldhetjük az eddigi jegyzeteket.

Ha a képernyő tetején levő tejszó clíckelünk, akkor egy statisztikát kapunk arról, hogy a négy szereplő hogyan áll a nyomozásban: ha valamelyik már száz százalékos áll, akkor lehet vele jelenlést tenni a tónókén, és az majd díjazza a működését. Természetesen a többi karakterrel folytathatjuk a nyomozást, hiszen csak az összes adat birtokában juthatunk végső konklúzióra. (Nevezetesen arra, hogy Marilyn elrabolták az UFO-k, és azóta nevezik a nőhiányt Monroe-effektusnak...)

Ha a Novellnak ez lett volna az első próbálkozása a játékok között, akkor az elég jól sikerült. Az igen csak hálás téma mellett az is sikeresse lehet, hogy a játék úgy néz ki, mintha a szépművész CARMEN SANDIEGO sorozatát átlátvezték volna a '95-ös igényeknek megfelelően (előbeszéd, egy rakás AVI-film, stb.) Permans akcióhoz szokott játékosok ugyan a cselekmény nem túl pergő, de ez a stílusból adódik. Külön dicsőítené érdemének viszont a kísérőzenének választott nagyszerű jazz-interpreciók is. Szóval mindent egybevetve bátran ajánlhatom kipróbálásra mindenkinek.

G-Spot



ECORIT



# FLIGHT UNLIMITED

Valószínűleg jó hír lesz a szimulátorok kedvelőinek, hogy a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer és az F-22 Interceptor alkotól a Virgin Jévolából egy új repülőgép szimulátorral jelentkeztek a piacon. A beleges agressziótürelmesben szorve-  
dők eselleg elszomorodhatnak azon, hogy a szimulátorban senki sem kell lelóni (polgári műrepülőgépeket fogunk irányítani), de az talán vigasztalhatja őket, hogy a játékban felvonnul az összes olyan technológia, ami manapság igazán élvezetessé tehel egy repülőgép-szimulátort.

A program fejlesztései a szerzők már felkészültek arra is, hogy a játékos rendelkezik valamilyen VR-sisakkal. Ennek szép példája a 'lőmenü', ami az irányítótornyban 'játézdók'. Itt körbekerítve választhatunk különböző opciók közül, amelyeket a képernyő alján (illetve ha 'F1'-gyel átkapcsolunk teljes képernyős üzemmódrá, akkor a telején) láthatunk.

Az első repülés előtt mindenképpen a *Change Options*-menüben kezdünk, ahol néhány egyébként is szeleplő opció (Log, Quiz) kívül találunk egy pár olyat is, ahol a program által nyújtott vizuális lehetőségeket hozzáigazíthatjuk a számítógépünk teljesítményéhez. A *Rendert*ben egy kalap olyan opcióra lelünk, amellyel a különféle grafikus megjelenítéseket (felzár, felhők, gépek 3D megjelenítése, G-effektus halása a látásra, stb.) állíthatjuk a sebesség függvényében. Ezt azért igen kelemesnek íartom, hogy ugyan Pentiumot és minél nagyobb 'erőművel' javasolnak a játékhoz, azért arra is felkészítették a programot, hogy esetleg nem mindenki rendelkezik ilyenrel. A *View*-menü ugyancsak grafikus opciókkal rejt magában (képernyőfelbontás, nézeti kép, stb.), de itt lehet a VR-cuccokat is felismertetni, míg az *Audio*-ban az alátelző, a motor- és a repülési irányító instruktor hangjának erősségét szabályozhatjuk. Az *Options*-ben van még egy rakás egyéb opció (szélirány és -erősség, termikus effektusok, felvétel, nézeti köplezuhanásnál, stb.), ami a többibe nem lért bele, a *Controls*-ban pedig a külső irányítószervek illetve kiegészítők kalibrálhatók. Ez a menüsor egyébként repülés közben is bármikor elérhető 'Esc'-vel.

A *Travel Elsewhere*-nél átköltözhetünk egy másik repülőtérről az USA-ban, illetve — az Eilat-tornyot választva — Európában Poén, hogy ilyenkor mindig egy új irányítótornyban találjuk magunkat, ahol a 'lőmenü' opcióit mindig új környezetben jelennek meg.

A *Fly a Hoop Course*-menü tulajdonképpen a *Take a Lesson*-menü (ld. később) továbbfejlesztése akar lenni, amelyben 10-10 alapvető, ké-

mény-, távolsági- és trükkös műrepülő-mánóvert kell teljesítenünk. Miután a kívánt manóvert kiválasztottuk, nehezítésnek, beállíthatjuk a *Ghost*-t (a naplány tükröződését a kabintól) is. A feladat az lesz, hogy a manóvert a szabványos pályán végigrepüljük. A megfelelő irány tartását ovális alakzatok ('Hoop'-ok) segítik, azaz mintegy alagútban kell végigrepülnünk a kurzus.

A *Take a Lesson*-menü hivatott az alapok műrepülőiskola szerepét betölteni. Itt egy instruktor segítségével elsajátíthatjuk a repülés (és egyben a program használatának) alapjait, továbbá azokat az alapvető iskolagyakorlatokat, amelyek egy nyitott műrepülő számára elegendhetlenek (fel- és leszállás, repülés fejjel lefelé, hurok, Immelman-és Split S-forduló, stb.). Az aktuális gyakorlat egyes észlel először egy jegyzetfüzetben keresztül követhetjük végig, azután a szükséges repülési paraméterek mellett arról informálódunk, hogy a klasszikus kezdők hol és hogyan tudják elrontani a manóvert, majd az elméleti oktatás után gyakorlatban is próbát tehelünk. Ezt az instruktor folyamatosan kommentálja, de egyébként a középső képernyőn is folyamatos látékoztatást kapunk a szükséges iránymódosításokról.

A következő opció a *Logbook*, azaz a hajózási napló. Előbb-utóbb ugyanis elrepülünk egy saját kicsapongásra, és a program az apró-cseprő cselekvéseinket kíméletesen elteszi az utókor számára. Okulásképpen nem árt megnézni a *Cool Demos* néven jegyzett hajóznaplót, amelyben kellemes kis gyakorlatok videóit nézhetjük meg (vagy akár le is játszhatjuk őket). A napló külfönté-  
le bejegyzéseit a program automatikusan teszi meg, de ezeket az *Edit*-

*Entry* ponttal saját jegyzeteket is elálíthatjuk, illetve ha már túl sok van belőlük, akkor a *Delete Entry*-vel törölhetjük is.

Most már körbekerítük az egész irányítótornyot, tehát épp ideje, hogy — a szó szoros értelmében — meglágyuk első szárnypróbálgatásainkat. Az asztalon négy motoros és egy vitorlázógép közül választhatjuk ki, hogy melyiknek a nyergébe akarunk pattanni, de az utóbbit csak azoknak ajánljuk, akik a többivel már viszonylagos biztonsággal kóricálnak a légtérben! Kicsit ugyanis húzós egy géppel úgy manőverezni, hogy nem tudunk sebességet adni...

Miután az egyik gépet kiválasztottuk, egy pár szavas technikai leírást (súly, hatómű teljesítmény, csúcsssebesség, emelkedőképesség) kapunk róla (nég a többiről is, ha átváltunk rájuk a *Next Plane*-nel), továbbá itt adhatjuk meg, hogy gyakorlatunk hol fog kezdődni: a *Fly Now* már repülés közben adja be a gépet, amikor elérte azt a magasságot, ahol megkezdhetjük a gyakorlatokat; a *Start on Runway* választásával a kifutópályáról indulunk, tehát először le kell szállnunk és a megfelelő magasságba emelkedni; a *Start on Taxiway* ponttal pedig egészen a parkolóhelyről történő kigurulástól kezdve nekünk kell vezérlnünk a repülőgépet.


Mihelyi megindulást, téd a pálya valóban 'kötellen repülés' vár rád, amit igazán csak direktben élvezhetsz. Az egy kicsit sajnálatos, hogy Pentiumnál gyengébb processzorok és szolidabb videokártyák esetében nem tudjuk maximális mértékben kiélni a látványt, de ez azért valahol érthető. A játékot jobbra egy 8 Megás 486 DX2-66-tal és egy 1 Megás WD90C33 videokártyával teszteltük, amivel maximális felbon-

tásoknál egy póltyel azért darabos volt a lejátszás (amellel viszont tökéletes a képminőség), de egy 100 Mhz-es DX4-S/2M Tseng ET4000 összeállítással is kipróbáltuk, ahol ugyan valamelyesi gyorsult a dolog, de még mindig egy kicsit lassúnak lúnt ahhoz képest, hogy megfelelő környezetben mi tudna. Tehát szerény véleményem szerint a készítőek kicsit (mondjuk egy óvvel, Magyarországot tekintve pedig legalább keletővel) túlhaladták a korukat.

Mindamellett minden elismerés megilleti a készítőket, akik tényleg márhára megdolgoztak a pénzükért. Az *ImageScaping technology* (ami egyébként TM) a fotorealisztikus, real-time, texture-mapped és renderrelt landscape-ek megjelenítésére szolgál még hagyján (ilyen nevű marhasagokkal logalkozó felhasználók előbb-utóbb olyan barátságos emberekkel találkoznak, akik fordítva segítik rájuk a felöltőüket), de a rajzolt képeknél is olyan kivételes észíró és aprólékoságról teltek tanulmányosság, ami igazán lételemreméltó (csak egy példa: a gépek kiválasztására szolgáló képernyőn van egy zúró rajzolt ábrázoló papírlap, amire előtte ráletették a kávésbögrőt — a bögre nyoma pedig pont úgy fel van gondörödve, mint az élelben). Egy külön jó pont jár a hangoknak, ami a legjobban ugyan egy sztereóberendezésen élvezetes, de az őlelek azért egy alapkiépítésen is kijönnek. Az igazán nagy szám a játékban természetesen az, amikor valaki VR-sisakkal és ThrustMaster-kiegészítőkkel próbálja ki.

Az Iméti vidám ömlengés egyébként magában hordoz egy szép nagy darab negatívumot is: a játékok tulajdonképpen olyan kiépítésű PC-n élvezhetők igazán, ami azért manapság csak igen keveseknek van (különösen Magyarországon). A másik hátránya pedig az, hogy mivel nincs olyan állandó és változó kihívás, mint például a katonai gépek szimulációjánál, a vizuális ölmény ellenére is előbb-utóbb unalmassá válik az egész. Tehát azért nem ártott volna legalább egy géppuska gépekre, hiszen nyilván mindenki szívesen szakilotta volna félbe a konkurens műrepülő gyakorlatait...

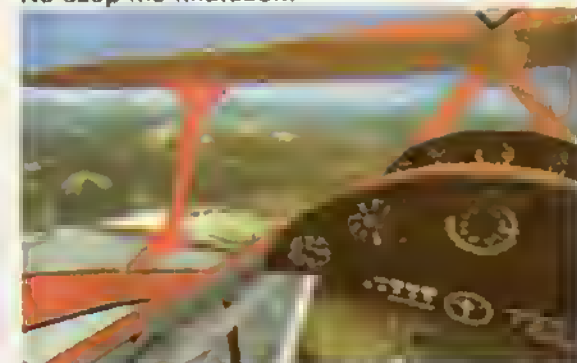
Holovász I



Min. Config.: 486/DX-33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, VESA SVGA, SB/GUS/stb.

8	8	
	8	7

Na szép kis kilátások!

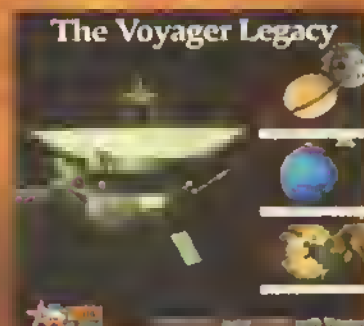
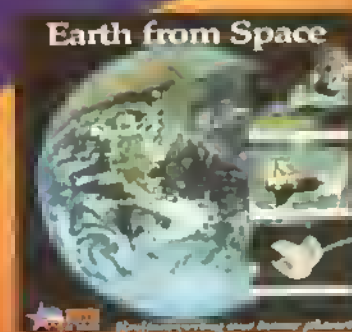


Trabant típusú gépünk egy kicsit füstöl



Az American MPC Research legújabb CD-sorozatának témája: az űrkutatás.

*A CD-k ára egységesen 2.500,- Ft*



Az 1947-es szenzációs UFO-boncolásról készült film és a szakértők kommentárja QuickTime formátumban, Magyarországon először!

Ára: 3.992,- Ft + áfa





# JOHNNY MNEMONIC

A JOHNNY MNEMONIC egy interaktív akciófilm. Sajnos ezen még William Gibson sem tudott segíteni, pedig ő írta a forgatókönyvet. Rádásul a program hardverigénye elképesztő. En egy N:586P90/16MB/ARK1000V/Sony55D összeállításban próbáltam ki és az volt az érzésem, hogy a CD-től lassu nek. A kép és a hang egyáltalán ugrál, ami játék közben főnyel igen kellemes. A kézikönyv meg sem említi, hogy tessék MPEG dekóderrel venni hozzá, pedig anélkül soha az életben nem lehet teljes képeinyős üzemmódban élvezni. Javasolja még a legalább hiektor (32K-64K) üzemmódot, amivel volt szíves GPF-t okozni az ARK driverekben. 256 színű módban 'futott' a lentebb leírt kis hibákkal. Az hogy Intel Pentiumot is javasol, azt már szinte meg se éri az ember — de nehogy így túl gyors legyen, a biztonság kedvéért Windows alatt fut. Extra meglepetésként a 2. CD-vel kell kezdeni az installt, mert az 1. CD-n nincs rajta. Lassuk a gyártó lgéio tól cserébe, a 2CD-10 2500 jelenet, 65000 képkocka, 30 órányi játék lehetősége korlút. Nem lineáris játékmenelet és időbeli bejegyzést vái halunk.

Van jó néhány idegesítő dolog: egy csomó klip időtől- időre megismétlődik, csak a vége változik. Így aztán legutóbb szór az ember vakon botorkál előre, mert az ismétlődő helyszínekben az ismétlődő kipekből nehezen jön rá az ember, hogy

mikor jutott előbbre. Az előbb említ hang-probléma ezen sokat 'segít', még a szereplők damájából is csak loszlányokai érteni (leltározás meg hincson). A következő vót az inventory édeskes megoldása. Johnny mindenit eltesz a zakója belső zsebébe. A körületsz, a pajszei, és még ki tudja mi mindenit... Szép nagy zakó lesz ebből! Természetesen a tárgyakat lehet használni, de mindenit automa-ukusan használunk. Ennek van egy olyan 'kellemes' mellékhatása, hogy a kaland-játékokban megszokott fejtlés kimerad.

A korrelációtel 1981-ben, még a Neutromancei előli Irla Gibson. A lóhós egy adathordozó a fejében hordja az adatot. Most éppen 320GB lepoli adattal rohangál, és a download kód elünni, ami nélkül nem lehet hozzáférni az adathoz. Sajnos egy yakuza is szereplő ez az adathoz, és a számára a logogyszerűbb a letet is elvinni adatosul. Tehát a letetlet: megjelálni a download kódot.

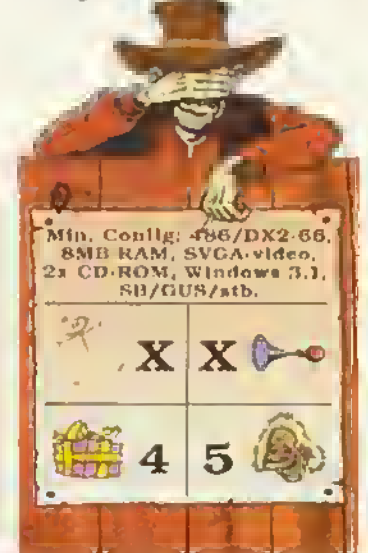
A játékmenelet maga roppan izgalmas, addig aníg ki nem hallja az embert a kézikönyvvel. Ettől fogva semmi érdekes. Ugyanis a kézikönyvvel ellentétben az iránygombok nem leltédonul nézdegetést, hanem neha mozgást is jelentenek, például az Állomásra kültel emel. Az akciójellegű is pompásan emeli a megnyomható három gomb, amiből a rugást bőven elég használni, mert mindkét lóhós megjeltelesen gyorsan lenig minden-

kit a pályáról. Egy kellemes csavai az egészben, hogy bizonyos dolgokat meg is kell tenni többször, csak akkor lesz elodmónyuk. Ilyenkor változik a klip.

Először csak koves helyszíni lesz, de később néhány 'virtuális' is csatlakozik hozzájuk, aztán még egy csomó másik. Van Johnny lakása, ahol elég sok időt eltöltve megjelennek a rosszfiúk, jön a bunyó, meg a lútás. A lútás képenyőjétől balra a földalati van, jobbra Hálí irodája, előtte meg — annyira logikus: Johnny lakása. Annyira lútak a rosszdelem elől, hogy automatikusan visszalutnak a lakásba. Rati irodája elég sima helyszíni, először bunyó, később tárgyoösszeszedés a nehéz metó. A földalattól először egy kedves dologban lesz rezdünk: a csaj cipője beakad a sínbe. Viszonylag hamar rájövünk, hogy hátra kell menekülni. Innen eljuthatunk még a laboratóriumba is. Illi rengelőg tárgyat lehet összeszedni, és van egy fontos berendezési tárgy is, egy szék. Hozzákapcsolva pedig egy Ono-Sendal telítar valami — hát a kibér-dokkól talán messze van, de minden-esetre a Virtual Villo (virtuális 'lalu') helyszíneire átjutunk vele. A Download kód rit van elrejtve, mint az egy néha leltűnő női jelenés elmondja. Ahogy haladunk előre a játékbán, úgy járhatunk be egyre nagyobb torulelet. Ez néha hihetetlenül idegositó tud lenni, ugyanis például a sivalagból borzalmas nehéz kikeveledni illi éri a következő megjelölés: miközben a szoművegemőit pucóliam, Johnny nem áll meg, alla varva, hogy liányítsam, hanem szépen kibogolt a sivalagból Hálí valóban, egy videó nem állhat meg, de mit'le játék az, ahol bizonyos dolgokat elvőge: nem helyeltünk a szereplők? 'Emek' a játék lényei a jó csejerpunk

igényekből leltéltösszevisszaság. Eleinte nem lehet leltfogni, hogy a rengeteg apró mozik miképpen is illik tulajdonképpen össze. Egy képpnyél ez azt eredményoz, hogy az ember nem képes telenni, mert kíváncsi a jogtények megoldására. Illi viszont teljesen ellenlétes halási vált ki, mert toltát összezavarja a játékos. Például, ha Johnny lakásán nézzük a tévét, akkor valak beiebatul a hiekkba...

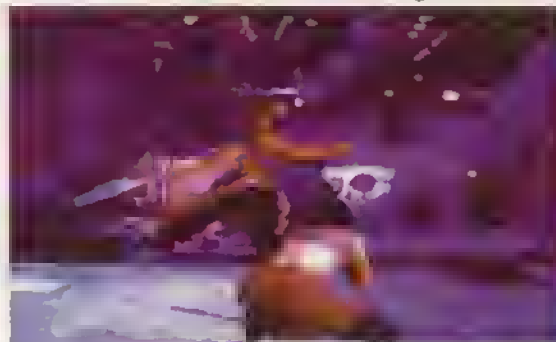
Természetesen ezt az ogészt teljesen másképpen is lehet szemlőlni egy 4x CD, meg MPEG dekóderkártya birtokában, ha mások az elvárásaink. A játék tényleg egy lilm érzéltel kelte, azzal a különbséggel, hogy magunk irányíthatuk a lószereplőt. A cselekmény rendkívül izgalmas, méltó William Gibson novéhez. A vorekdekek és az egész kezelés egyszerűsége sokat ad a játékhöz. Az interaktív mozikól szokailan a tárgyak leltétele és használata, ez is megkülönbözteti a lóbbi hasonló játéktól. Ezek a tárgyak magukban is 'cyber' légtóit hordoznak, hiszen implantókat, VR sisakot, automata lórdílegységeket és hasonlókat lálálhatunk. Ettől lógtéppen illi játéknak nem valami nagy szám.



ECOBIT

Johnny sejt, hogy ebben a székben nem lesz neki jó

Kócos kis vadmacska-kisérőnk már megint verekszik



A sakkprogramoknak mostanában nemigen van köeltük a PC-s játékok piacán. Ez valahol mondjuk érthető, hiszen az addig megjeleni konkurenciát csak valami egészen eredeti ötlettel illd például

BATTLECHESS-ek) és/vagy a gratulárvitelezéssel lehet úbeieitni, bár azt is legyük hozzá, hogy egy igazán ambiciózus programozó előbb-utóbb mindenképpen megpróbálkozik sakkprogram gyártásával. Talán a mostanában jelenkező piaci pangást próbáltn kihasználni az egyébként nem igazán agytornaztató programokia specializálódott Titus, amikol piacta dobta a VIRTUACHESS-t, ami ugyan különösebb újdonságot nem hozott, viszont az egész kivitelezése egy igen átgondolt koncepciót sejtet.

A játék ugyan DOS alá készült, mégis alapvetően Windows-koncepcióra épül (mivel illi valaki sikoltva elmenekülő, annak a kényelemálmogató lunkcióit): a játékepőnyő őt ablakla van osztva, amelyeket kedvünk szerinti álméretezhetünk, becsukhatunk, és ide-oda hurcolhatunk. A bal felső részben van a játéklábla (Board), ahol a lépéseket végrehatjuk; mellette az utolsó lépésnk listája (Move List), a lilla a két játékos órája és a lóldóli bábu) Clock, Capture); a jobb alsó részben a tábla 3D képe a kuitron beállítáának megfelelő lguirakkal. A helyzetet joltzó két ablaknál egyaránt megteáíthatók — az akai többszörös visszalelési is biztosított — nyilak. A bal alsó sarokban levő ablak (Thinking) megér egy külön mosót. Illi megtaláljuk a két lél által felhasznált időt, a program által igénybe vett memóriát, az éppen éltékeles alatt álló lépés inioit, továbbá a lépő lél által alkalmazott megnyitás (Opening) nevét. Érdekesesség, hogy mivel — a versenyakkhoz hasonlóan — a partik idő-



re mennek, az általunk gondolkodásra használt időt a program a helyzet éltékelésére használja fel (hacsak ki nem kapcsoljuk ezt a GAME-menüben).

Jobb clickkel érthetjük őt a lómenül, amiből egy rakás pull-down-menül nyithatunk meg. A FILE-menüben láláljuk a szokásos lőO-opciókat, és innen indíthatunk új partit is. A GAME-menü tartalmazza a játéklia vonatkozó paramcsokat (visszalépések, javasolt lépés, nehézségi szint, idő, játékos kiválasztása, lépéséltékelés számpontjai, döntetlen ajánltása). A DESIGN-menüben a táblák külalakját állíthatjuk őt (leltbonlás, kinézet, stb.), de illi adjuk meg a használt nyelvet és a menükie vonatkozó opciókat is. A WINDOWS-menüben ki be kapcsolhatjuk az egyes ablakokat, továbbá őt lóhol állást küldeni a partnertnek is (ha még nem

mondtam volna a játék lómozgailja a modern kietésztől lórtéző játéktól is).

Sakkprogramról lévén szó, egyéb különlegességekről nem nagyon tudunk szólni, hiszen ez egy elég zárt skálailya. Mindenesetre minden benne van, amile ilyen játéknál szükség lehet. Ami kiemelti az előző sakkprogramok közül, és a számios kényelmi lunkció, elődsorban a könnyű korelthetőség. Némí negatívum, hogy — kissé érthetetlen módon — alapvetően CD-re jolent meg, de egyébként a játék pái lómezuji helyet ellóglólad shareware demo-változatához egyébként a legtöbb BBS-en hozzá lehet lérni. Ez sajnos igen csak elítélhető módon mind-össze 21 lépést engedélyoz egy partiban, ami a számíltógép ellen azért még a leggyögebb szinten is édeskevés lesz a győzelemhez.





# VFX1

## HEADGEAR

A Virtual Reality (látszólagos valóság) fogalma manapság már szinte mániának számít a számítógéppel foglalkozók körében, legyen szó akár csak sima játékosokról, vagy akár egy programozói csoportról. (Sőt, inkább az utóbbiak szeretik a játékaikat ezzel a címkével jegyezni, még akkor is, ha arról már első ránézésre látszik, hogy ez valójában csak virtuálisan gondolták...)

A VR technológiák kifejlesztéséhez az ötletet minden bizonnyal a sci-fi írók adhatják, az első lépéseket pedig — mint annyi más elektronikai csodánál — a kánonal célú kutatásokkal foglalkozó műszaki cégek tették meg. A nyolcvanas években kibontakozó számítógépes torradalom halására azonban úgy lezuhan- tak a különböző hardware-ek árai, hogy néhány értelmes vállalkozó már kezdett tanítási látni abban, hogy placra dobja a VR-technikát az átlagpolgárok lakásába elvivő kűtüll.

Az első ilyen kelyeréhez '90-ben, egy zürichi klálitáson volt szerencsém: miután előbukkantam a Mac-Intoshok aljáról, egy igen szép csődületre lettem figyelmes: egy rakás humanoida állt körbe egy bukósisakos figurát, aki vadul hadonászva rohanguit ide-oda, és alkalmasint derekas jobbegyeneseket vitt be a bábmoszkodók közel merészkedő tagjainak. Mivel az elméleteteket rendszerint telkeltik az érdeklődésemet, Löwenbrau nevű barátommal letelepedtem a közelbe, és figyeltem a történeteket. Pár perc múlva egy másik emőör lejőre került a sisak, aki ettől szintén minden átmenet nélkül ámoklulóvá változott. Szerény érdeklődésemmre egy nyakkendős úr előnulta, hogy ez nem a Portable-rendszerű hordozható villamosszék beta-verziója, mindössze egy VR-sisak és az alatta levő őrüli pillanatnyilag teniszszék. Miután én is kipróbáltam, és levertem a szomszédos asztalról pár útbá levő dolgot, termé-



szelesen azonnalt meg akartam vásárolni (szerettem magam meglepni különféle apróságokkal). Miután közöltek velem, hogy mindössze 60.000 frank lesz, amit akár csekken is fizethetek, jeleztem, hogy ennyiért otthon egy egész teniszpályát vehetek non-virtuális partnerekkel, és úgy döntöttem, inkább egy tehonet ábrázoló mouse-paddal leperm meg magam. (Ezt mondjuk egy negyed órában belül elveszellelem, de azért annyit vigaszom volt, hogy az árát lealkudtam 7 frankról 5-re — így mulaj egy magyar nábob!)

Hazánk szelesebb tölgelei egy évvel később találkozhattak VR-bereendezéssel: a boldoguli emlékezőlő Anubis (virtuális) klt. Importált néhány darabot, és a Skála Metrónál levő bemutatótérünkben (termecskékjűkben) boldog-boldogtalan kipróbálhatta. Ehhez a nagy csődület miatt nem volt szerencsém, de szava-hihető emberek tanúbizonysága szerint valami Star Wars lövöldözés ment benne. Aki esetleg hozott magával egy fél millert, az akár ol is cserélhetle a kűtüllre.

Azonklvül, hogy az említett két másina ára egy pőttelt húzós volt, megvolt még az a hátrányuk is, hogy csak az adott játékok lehetett futtatni rajtuk (persze újabb néhány évi keresményből lehetett venni hozzá új kártyákat is, új játékok).

Az igazi áttörés VR-történet a múlt év elején történt meg, amikor a gyártók végre olyan bereendezéseket kezdtek el a piacra szőni, amelyek a világ legelterjedtebben használt számítógépeinek rendszerébe illeszkedve tulajdonképpen bármilyen felhasználási (de persze főleg játékok) támogathatnak. Ez a nagy vásárlói bázis természetesen magával hozta azt is, hogy a gyorsan szabványossá váló VR-rendszerek (VFX1 Headgear, CyberMaxx HMD, 7th Sense VR System, stb.) árát sikerült olyan alacsonyra vinni, amelyet nyugodtan elbír egy átlagos család költségvetése is. (Ez a megállapítás persze nem egy magyar családra vonatkozik, mert annak a költségvetése manapság már nemhogy egy VR-sisakot, de egy szil vagy egy sakl sem bír el.)

A harmadik találkozásom a VR-technológiával ma délelőtti történt, midőn az asztal alatti láttam egy VFX1 Headgear. (Ehhez mondjuk először az is kellett, hogy elláthajuk az MMP-ől (Multimedia Meeting

Point), és ők oda is adják tesztelésre, de ez most nem lényeges, mert nem von le sokat a meeting kellemes voltából.) Ezen lefbuzdulva elhatároztam, hogy magamra agatom, és virtuális élményeimet ezúton osztom meg a t. publikummal.

Kezdjük mondjuk rögtön a kicsomagolással, mert így egy csomó értékes tárgy boldog tulajdonosai leszünk, továbbá így dobozolt állapotában a berendezés nem működhet. Ezek után ragadjunk csavarhúzó, és távolítsuk el PC-nkről a fedelet. Miután meggyőződünk róla, hogy a csavarokat olyan helyre tettük, ahonnan egész biztos ismeretlen helyre gurulnak, keressünk a vezérlőkártyának egy üres 16 bites slotot. Aki nem rest, és jártában-keltében mindenholnan elhozza magával a le nem csavarozott tárgyakat, ilyen nyilván nem talál, így egyből el is kezdhet kiszórni a VFX1 működéséhez szükségesiten sallangokat, úgymint Action Replay, hálózati kártya, és hasonló, mert elképzelhető, hogy nem logikák szerelné egy mási a sisakkal.

A vezérlőkártyát lehetőleg valahova a videokártya közelébe pakoljuk. A videokártya könnyen telismerhető onnan, hogy a felső részére rá van nyomtatva a neve: Made in Taiwan... (Jé! Két videokártya van a gépemben — CoVboy) Ha esetleg ez nem vezetne nyomra, akkor az lesz az, amibe hátulról a monitor be van dugva (Ja). Elfelejtettem mondaní az elején, hogy kapcsold ki a gépet — de most már úgyis mindegy... A videokártya jobb felső részén látlunk egy 26-lábú csatlakozót (ha ott nem lőtünk ilyen, akkor esetleg az alaplapon kutakodjunk), amit a szalagkábbellel összekötünk a vezérlőkártya bal felső részén levő hasonló aljzattal. Arra ügyeljünk, hogy a szalag plos csikkal jelölt része kerőlőn mindkét aljzalon az 1 lábra (jobb felső) — különben nem fog működni a kelyere.

Most a vezérlőkártya alsó részén levő két jumperrel be kell állítanunk a kártya lehetséges négy I/O címe közül az egyiket. A gyári beállítás 260 (tenti van mind a két jumper). A kiválasztás roppant bonyolult módon történik: ha most bekapcsolod a gépet, és a monitoron bootoláskor látsz valamit, akkor valószínűleg jó a jumperállítás; ha viszont a BIOS-nekiál SOS-jeket elpólni, akkor húzd le az egyik, vagy mindkét jumper.

## UTAZÁS A KÉPZELT SZÁRNYÁN

### VIRTUÁLIS VALÓSÁG

### FORTE VFX-1 SISAK

#### A VR STANDARD

**MMP**  
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest  
Madaeh E. út 2-6  
Tel.: 322-8208  
Fax: 322-4077

**VFX1**

180.000 Ft + ÁFA



Miután ezzel ilyen szépen megvolnánk, nincs más hátra, mint össze-dugni a sisakot a kátyával; beilleszteni a 3D egeret (becsületes nevén: CyberPuckot) a sisak aljába (opcionálisan be lehet a vezérlőkártya aljzába is, csak így sokkal nagyobb az esélye, hogy előbb-utóbb lerántjuk a gépet a helyéről). Ha van hangkártyánk (akinek egy ilyen sisakja felik, annak gondolom azért má' akad egy), dugjuk össze a mini-jack dugókkal a vezérlőkártyával, aztán máris előhúzzaljuk a dobozból a lemezt, és indítjuk az installáló programot.

Ez a kiválasztói könyvtárba lépéskor egy csomó file-t, amelyeket később majd szépen kivesszünk, most egyelőre indítsuk a setup1-ej. Ennek az első pontjával (SETUP VIP-PORT) felülünk élelet a sisakba: felül válasszuk ki, hogy a jumperekkel milyen címet állítottunk be a kártyán, alul pedig válasszunk neki egy IRO-t. A TEST megnézi, hogy a cím jó-e, illetve az IRO nem akad-e össze valamelyik másik hardware-ünkkel. Ha két mosolygó arc-lé volt a leszi eredménye, akkor az ACCEPT-re a program beírja az autoexecutend első három sorába a VFX vezérlőprogramjait megnyitó parancsokat (ezek egyébként majd kb. 17K-nyi helyet foglalnak majd le a bázismemóriából), valamint a path-be a könyvtárakat. Most lépünk ki, és reboot.

Felülő pillanatt következik: felülünk magunk a sisakot. Mielőtt bármilyen csinálnánk, természetesen először a sisakkal a fejünkön kíséltünk az erkélyre, vagy még jobb, ha beszállunk a szomszédba (hatalmadások esetleg emeljük magasba közben a CyberPuckot) — így legálább az egész ház arról beszél hők, hogy UFO-láltak a betedük, minket meg hagynak nyugodtan virtuáliskodni.

Ha minden igaz, reboot után, sisakkal a fejünkön má' egy virtuálisan reális DOS-ban találjuk magunkat (vagyis má' tátnunk kell valamit a sisakban.) Indítsuk megint a setup1-ej, aminek a második pontjával (SETUP OPTICS) lehet beállítani a sisakban levő optikát a szemünközhöz. (Ha a sisakban most olyan képet látnánk, mintha CGA lenne, akkor iössz a jumpereállítás a vezérlőkártyán, állítsunk be egy másikat, és a fenleek alapján selupoljuk át az első ponttal.) Első lépésben állítsuk be a két optika szélességét úgy, hogy az a szemünknek kényelmes legyen; második lépésben pedig állítsuk a lókuszokat a két szemünközhöz: először csak a bal, aztán csak a jobb szemünkkel nézzük állítsuk be a legélesebb képet — ha ezután két szemmel nézve is ugyanolyan éles képet látunk, akkor a beállítás tökéletes. Ezzel edemes az időt tölteni, mert ha iössz a beállítás, nemcsak hogy kevésbé lesz élvezetes a játék, de egy percen belül könnyetábad a szemed, ha pedig tovább erőltetőd, akkor még a lejed is megfájdul hozzá.

A harmadik és a negyedik menüpont a sisakot, illetve a három dimenziós egeret leszieli használat közben, azaz a képernyőn hátulnézetből látjuk, hogy hogyan érzékel a program a fej- illetve kézmozdulatainkat. Új játék előli először a sisaknál beállítani a standard pozíciót: nyomd feljártásnál nyomjuk meg a 'space'-t.

Az ötödik pont valami lókuszatos



kalibrációt hajt végre, amelyben ki kell választani, hogy melyik ország melyik városában (vagy közelében) használjuk a sisakot. Ére a lóllás szerint azért van szükség, mert a sisak tökéletes működését zavartalják nagyobb témlágyak vagy az erős mágneses sugárzás. Nyilván a fejlesztőköl lgyelőmből vették azt is, hogy Magyarországon hol vannak nagyobb MEH-lerakatok...

Mosl, hogy ilyen szépen sikerült mindent beállítani, esetleg meg is nézheljük, hogy mire is jó ez a kelye. A következő zsákány a dobozban ugyanis egy bbnus CD, amelyben megtalálható egy három olyan játék demo- illetve shareware-verziója, amelyekel mintha direkt egy ilyen sisakhoz találtak volna ki. Ezek természetesen jobbára DOOM-klonok (DOOM, DARKER, HERETIC, DESCENT), de akad köztük például MAGIC CARPET vagy QUARANTINE is. A sisak természetesen akkor 'él' a legjobban, ha a játék cselekménye is lényeges 3D-ben játszódik (az egyik legjobb példa rá a DESCENT, amelyben ugyebár felül is foglathatjuk a fejünköt).

A játékokat a CD install-menüjéből tudjuk letölteni vinyóra. Ezután válsunk át a cdkönyvtárra, és ha a sisakkal akarjuk irányítani a játékokat, akkor indítsuk 'vi' előlággal a játékokat (pl. vrdesen, vidoom, a batch-fle-okal megtálad a VFX1-könyvtárban).

A vmouse program szolgál arra a célra, hogy a sisak olyan alkalmazásokban is használható legyen, amelyek egyébként natív módon nem támogálnák. (Mivel — mint említettük — a VR-sisakok egyre jobban elterjednek, mostanában má' egyre kevesebb ilyen játék jelenik meg.) Ilyen esetekben először hozzá kell rendelnünk a programot a játékok indító file-hoz (pl. vmouse descent), majd ezután indítani a játékokat. Ez a program ilyenkor teljesen lekapcsolja a billentyűzelet és az egeret, és a sisakról vagy a CyberPuckról érkező jeleket alakítja úgy át, mintha azok a lekapcsolt berendezésektől érkeztek volna. (Legálábbis ez az elmélet — azt, hogy ez egyáltalán működik-e az adott játékkal, majd akkor derül ki, ha kipróbálad.)

Mivel a VFX1 használata elsősorban audiovizuális élmény, szóban kicsit körülményes lenne leírni — legjobban ha mindenki lgyekszik mielőbb kipróbálni, ha lá lehet.

Most inkább pár szó arról, aminem lesziell:

Nekem DOOM-ozás közben úgy tűnt, hogy a sisak egy kicsit lassan

reagal, különösen a hirtelen fejmozdulatokra. Ez peisze nem lelállenül a beindezés hibája, sokkal valószínűbb, hogy a videokártyán nem elég gyors. Ugyanez nem mondható el a CyberPuckra, ami még hímes tojásként kezelve is rejtető módon működik. Némi gyakorlattal ugyan meg lehet szokni, de azért erőlejesen hiányolok egy olyan — akár rezidens — programot, amellyel úgy a sisak, mint a CyberPuck érzékenysége online-módon kalibrálható lenne (mint például a ThrustMaster-kütyöknél).

A következő probléma magából a VR-technikából adódik: mivel a ltszólágos valóság úgy áll elő, hogy a sisak átveri az érzékszerveidet (két különböző képet lovábbli a szemednek), ennek egyenes következménye, hogy hosszabb használat után jálek nélkül is csillagokkal togsz lálni. A sisakhoz járó lülzelében nyo-

matékosan javasolják is, hogy a használatban legálább negyedóránként larts szünetet, és pihenled a szemedet, mert esetleg némi tiziológiai kellemelességek lehelnék (kápázik a szemed, lejlás, szédülés). Ehhez hozzátehelük, hogy erre a pihenésre a sisaknak is szüksége van, meli huzamosabb, több órán át tartó használat után má' némi gondok lehelnék az üzembiztonsággal: nem lagyásrá gondolok (olyan a leszeli programok között egy som volt), hanem arra, hogy ldével gondok lehelnék a kép megjelenítésével (egy új játék indításakor összezavarodnak a színek, áteszi magát CGA-ba, sajból).

Inkompatibilitási problémák nem lapaasztunk (bár egy alapos leszihez túl lővid ideig is volt a lólokunkban), de arra a gyártó is lgyelmzel, hogy például elavult, leegőbbi típusú (ergo lassabb) videokártyáknál lehelnék problémák. Ugyancsak a gyártó információja, hogy gőzeivel fejlesztik a sisakhoz a különböző kiegészítőket, de ezek mibenléli illelően egyelőre nem nyilatkoztak (bár keszily valószínűleg lesz). Az azonban biztos, hogy ez maga után vonja a vezérlőkártya fejlesztését is, márcsak azért is, hogy legyen hova ráakasztani ezeket.

Gondolom, jópola voltam, amikor az előbb megjegyeztem, hogy mindenki próbálja ki mielőbb a VR-sisakot. Ebből azért lgyeksznk segítségeket lenni annyiban, hogy — ha minden jól alakul — esetleg valamely rendezvényre (mondjuk a Computer Karácsonya, ha leszi idén is) kihúcolunk magunkkal egy párat, ahol aztán minden édeklődő kedvére elszórakozhat volük.

## PC CD CLUB KoBaK

14000 Frigates	1990	Jagged Alliance	2 490	Savage Warriors, Strike 3	
After Windows Campus	1990	Johann's Museum	4 490	Strat. Chess	1 990
Alone in the Dark 2: Mask		Kingsong, Chess Control		Swan Wolf: Wolfpack	2 990
Battle Isle 2200	2 190	L'Esprit	3 990	Shadow of Darkness	3 990
Alone in the Dark 3	1 190	Karadima 4	4 490	Shanghai: Great M	3 990
Apocalypse	0 490	La Trinité	1 210	Samurai 2000: Civil	3 990
Art of War	1 670	LI 22	1 250	Sam: Team	4 990
Armored Fist	1 990	Little Bit Adventure	3 990	Sark On Sam	1 440
Bridage	3 990	Loj Loh	3 990	Silpka: 1000: High Unit	
Burnin' 13	3 990	Mad Dog 11	3 990	Caliban 1	0 990
Chaos Engine	6 410	Major: Camp 1	3 990	Squad: Phases	3 990
Chickens	3 990	NorthWarrior2	1 490	Star Trek 25	3 990
Civil War: Standup	2 200	Nejara	2 490	Super: Kats	6 990
Cyberia	3 990	Magnum 18: 1000	3 990	Super: Kats: Plus	3 990
Cyber: Transport System		My: Super: 1: 1000	1 990	Super: Kats: Plus: 2	3 990
Cyber: Transport System	3 990	Kismet	3 990	Super: Kats: Plus: 3	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15	3 990	Super: Kats: Plus: 4	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 2	3 990	Super: Kats: Plus: 5	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 3	3 990	Super: Kats: Plus: 6	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 4	3 990	Super: Kats: Plus: 7	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 5	3 990	Super: Kats: Plus: 8	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 6	3 990	Super: Kats: Plus: 9	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 7	3 990	Super: Kats: Plus: 10	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 8	3 990	Super: Kats: Plus: 11	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 9	3 990	Super: Kats: Plus: 12	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 10	3 990	Super: Kats: Plus: 13	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 11	3 990	Super: Kats: Plus: 14	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 12	3 990	Super: Kats: Plus: 15	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 13	3 990	Super: Kats: Plus: 16	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 14	3 990	Super: Kats: Plus: 17	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 15	3 990	Super: Kats: Plus: 18	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 16	3 990	Super: Kats: Plus: 19	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 17	3 990	Super: Kats: Plus: 20	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 18	3 990	Super: Kats: Plus: 21	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 19	3 990	Super: Kats: Plus: 22	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 20	3 990	Super: Kats: Plus: 23	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 21	3 990	Super: Kats: Plus: 24	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 22	3 990	Super: Kats: Plus: 25	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 23	3 990	Super: Kats: Plus: 26	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 24	3 990	Super: Kats: Plus: 27	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 25	3 990	Super: Kats: Plus: 28	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 26	3 990	Super: Kats: Plus: 29	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 27	3 990	Super: Kats: Plus: 30	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 28	3 990	Super: Kats: Plus: 31	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 29	3 990	Super: Kats: Plus: 32	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 30	3 990	Super: Kats: Plus: 33	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 31	3 990	Super: Kats: Plus: 34	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 32	3 990	Super: Kats: Plus: 35	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 33	3 990	Super: Kats: Plus: 36	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 34	3 990	Super: Kats: Plus: 37	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 35	3 990	Super: Kats: Plus: 38	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 36	3 990	Super: Kats: Plus: 39	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 37	3 990	Super: Kats: Plus: 40	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 38	3 990	Super: Kats: Plus: 41	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 39	3 990	Super: Kats: Plus: 42	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 40	3 990	Super: Kats: Plus: 43	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 41	3 990	Super: Kats: Plus: 44	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 42	3 990	Super: Kats: Plus: 45	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 43	3 990	Super: Kats: Plus: 46	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 44	3 990	Super: Kats: Plus: 47	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 45	3 990	Super: Kats: Plus: 48	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 46	3 990	Super: Kats: Plus: 49	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 47	3 990	Super: Kats: Plus: 50	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 48	3 990	Super: Kats: Plus: 51	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 49	3 990	Super: Kats: Plus: 52	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 50	3 990	Super: Kats: Plus: 53	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 51	3 990	Super: Kats: Plus: 54	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 52	3 990	Super: Kats: Plus: 55	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 53	3 990	Super: Kats: Plus: 56	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 54	3 990	Super: Kats: Plus: 57	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 55	3 990	Super: Kats: Plus: 58	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 56	3 990	Super: Kats: Plus: 59	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 57	3 990	Super: Kats: Plus: 60	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 58	3 990	Super: Kats: Plus: 61	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 59	3 990	Super: Kats: Plus: 62	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 60	3 990	Super: Kats: Plus: 63	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 61	3 990	Super: Kats: Plus: 64	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 62	3 990	Super: Kats: Plus: 65	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 63	3 990	Super: Kats: Plus: 66	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 64	3 990	Super: Kats: Plus: 67	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 65	3 990	Super: Kats: Plus: 68	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 66	3 990	Super: Kats: Plus: 69	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 67	3 990	Super: Kats: Plus: 70	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 68	3 990	Super: Kats: Plus: 71	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 69	3 990	Super: Kats: Plus: 72	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 70	3 990	Super: Kats: Plus: 73	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 71	3 990	Super: Kats: Plus: 74	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 72	3 990	Super: Kats: Plus: 75	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 73	3 990	Super: Kats: Plus: 76	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 74	3 990	Super: Kats: Plus: 77	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 75	3 990	Super: Kats: Plus: 78	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 76	3 990	Super: Kats: Plus: 79	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 77	3 990	Super: Kats: Plus: 80	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 78	3 990	Super: Kats: Plus: 81	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 79	3 990	Super: Kats: Plus: 82	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 80	3 990	Super: Kats: Plus: 83	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 81	3 990	Super: Kats: Plus: 84	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 82	3 990	Super: Kats: Plus: 85	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 83	3 990	Super: Kats: Plus: 86	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 84	3 990	Super: Kats: Plus: 87	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 85	3 990	Super: Kats: Plus: 88	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 86	3 990	Super: Kats: Plus: 89	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 87	3 990	Super: Kats: Plus: 90	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 88	3 990	Super: Kats: Plus: 91	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 89	3 990	Super: Kats: Plus: 92	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 90	3 990	Super: Kats: Plus: 93	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 91	3 990	Super: Kats: Plus: 94	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 92	3 990	Super: Kats: Plus: 95	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 93	3 990	Super: Kats: Plus: 96	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 94	3 990	Super: Kats: Plus: 97	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 95	3 990	Super: Kats: Plus: 98	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 96	3 990	Super: Kats: Plus: 99	3 990
Cyber: Transport System	3 990	NBA: Law 15: 97	3 990	Super: Kats: Plus: 100	3 990

A közölt árak tartalmazzák az Áfát. Viszonylatulok jelentkezőt várjuk!

Találkozunk a Compaire-en

az A pavilon 108/5-ös standján!

Tagoknak 10% kedvezmény! Nyitva H-P: 9-18, Sz-V: 9-13.

1024. Margit krt. 29/B. T: 325-0484 T-F: 136-2483

# THRUSTMASTER®

A lent emlelt titulus talán ma még nem sokat mond kis hazánk PC-lelhasználóinak, pedig innen nyugatra, vagy mondjuk az amerikai kontinensen az ezen a néven jegyzett cég igen komoly piaci részesedést mondhat magáénak a játék céljára használt PC-klónokhoz csatlakoztatható perifériák piacán. A ThrustMaster '93-ban kezdett el ilyen kiegészítőkkel foglalkozni, pontosan akkor, amikor tulajdonképpen a PC-k és hardware/software-környezetük megéreil arra, hogy a 'játékgépek' piacán (is) átvigye a stafétát az ott uralkodó Amigáktól és Atariktól. Igen jó megérzéssel olyan játékokat támogató hardware-ekre specializálta magát, amelyeket a felhasználók nemigen szoktak eldobni, vagy ha igen akkor csak idővel — nevezetesen a repülőgép- és egyéb szimulátorokra. Termékeik skálája ugyan nem túl széles, de mivel csupa olyan dolgot gyártanak, amelyek gyakor-

latilag egyeduralkodók a piacon, a ThrustMaster kiegészítők mára gyakorlatilag szabvánnyá váltak: manapság már nem nagyon jelenik meg olyan szimulátor, amely ne támogatná őket.

Azt már említettem, hogy ezeknél a kiegészítőknél a ThrustMaster nem a minél nagyobb választékra törekszik, sokkal inkább olyan berendezésekkel fejlesztene, amelyek rendkívüli software-támogatásuk alapján képesek gyakorlatilag bármilyen környezetbe tökéletesen illeszkedni, és a legmesszebbmenőkig kihasználni az abban rejlő lehetőségeket. Ez egy igencsak tisztelőre-műlő marketing-konceptió, hiszen mindenekelőtt a vásárlók érdekeit tartja szem előtt.

A ThrustMaster szerény tudomásom szerint jelenleg hat vagy hét termékkel van jelen a PC- és Macintosh-piacon. Ezekből most háromra szeretném felhívni a figyelmet:

## MARK II

## WEAPONS CONTROL



A Mark II WCS fejlesztése is úgy indult, hogy a valódi repülőgépek egyik berendezését fogja utánozni, nevezetesen a gázkart. Aztán hirtelen ötlettől vezérelve (amibe asszem azért némi piaci megfontolások is közrefűszoltak) ebbe építették bele azt a lehetőséget, hogy a kiegészítőket sorba köve együtt lehessen használni, továbbá ezzel együtt odják azt a software-t is, amivel — ha egy adott alkalmazás nem támogatná a ThrustMaster-kütyüket — programozni lehet őket. A program használatával és a különböző kiegészítők lekezelésével a WCS-hez adott vagy hetven oldalnyi user manual foglalkozik, tehát itt elegendő annyit elmondani róla, hogy némi gyakorlati tökéletes kezelőprogramokat írhatunk vele.

A WCS-hardware alapvető feladata ugyebár a tolóerő (vagy légszűrő gépek esetén a fordulatszám) szabályozása a repülőgép szimulátorokban. Természetesen különálló fokozat az utánégető használata, de a koron a legkezelebb pontokon elhelyeztek még további hat gombot és egy háromállású kapcsolót is, amelyekre szintén különböző szimulátorfunkciókat lehet elhelyezni.

## RUDDER CONTROL



A ThrustMaster cég legnagyobb meretű, de egyben a legegyszerűbb kiegészítője a Rudder Control System, ami tulajdonképpen nem más, mint a repülőgépek oldalkormányait működtető berendezéshez hasonló pedál. Ha újonnan vetjük, használata előtti nem árt egy kicsit bejárni (esetleg a tengelynél megolajozni), mert elsőre egy csöppel akad. Természetesen szimulátoroknál is az oldalkormány működtetését hívott előtérbe, de használható más feladatokra is, például autóversenyeknél.

## PRO FLIGHT CONTROL



Ez tulajdonképpen nem más, mint egy professzionálisan formatervezett joystick, ami a kivitelezéséből adódóan szerintem gyakorlatilag szinte elnyúlhatatlan (vagy most kilós súlya miatt egyébként akár önvédelmi legyverként is használható). Game-porton vagy az előbb bemutatott ThrustMaster Mark II WCS-en keresztül csatlakoztatható a géphez. Használat után eldobandó típusú joyokhoz szokott kéznek ugyan eleinte egy kicsit kemény lesz használata közben. Ennek az az oka, hogy a tervezők — saját állításuk szerint — egy F-4 Phantom botkormányára alapsan tervezték meg, és igyekeztek emulálni azt az erőlködést is, ami ezek működéséhez szükséges. Ennek a tulajdonságnak mondjuk Doomozás közben nincs különösebb jelentősége, de egy repülőgép-szimulátorral annál inkább: azt a célt szolgálja, hogy hirtelen botkormánymozdulatoknál a gépnél ne lépjen fel olyan 'botkormányzás', mint mondjuk egy mező joystick esetén. (Aki repüli már mondjuk Falconnal ilyen jó-jól, az gondolom tudja, miről beszélek.)

A szokásos lözbillentyű mellett egyéb funkciók ellátására meg három plusz billentyű van a kormányon, amelyeket ördögös módon úgy helyeztek el, hogy a kormányt logó kéz három ujjal legyenek (mondtam, hogy proli a formatervezés). A kormány tetején (a hüvelykujj alá) még egy négyirányú mini-joyt is elhelyeztek, amely például ideális lehet irányított rakéták vezérlésére vagy esetleg nézeti képek váltogatására.

A PFCS ára ugyan magasabb, mint a forgalomban lévő sima joyoké, de ha valaki jobbra szimulátorokkal játszik, vagy egy olyan joyra vágyik, amit még az ezredfordulón is használhat oker, onnok mindenképpen jó ez a választás. A ThrustMasternek még van egyébként egy hasonló paraméterekkel rendelkező botkormány (F-16 FLCS), amely tulajdonképpen a PFCS továbbfejlesztésének tekinthető, és az F-16-osok botkormányát próbálja utánozni. Persze aki már üli Falconban (én például minden este azzal megyek haza a Határ úttól), az tudja, hogy az azért nem egészen ilyen...

Mielőtt még valakia lent ismertetőket olvasván a fejébe kapna: ez illi nem lizelet reklám (egy ruppót nem kapunk érte). Az én szerény véleményem az, hogy adott feladatra ezek a berendezések kiűnőek. Nagyon jó ötlet a kiegészítők együttes használatának lehetősége, a direkt programozhatóságuk pedig azt is jelenti, hogy egy WCS, egy pedál és egy PFCS-joy sorbakötésével egy szimulátorban tulajdonképpen

teljesen kiküszöbölhető a billentyűzet használata (ráadásul sokkal kényelmesebb lesz az irányítása), amellől egyéb játékokban való felhasználásra is képessé teszik a kiegészítőket. Persze egy apró negatívum azért csak akad: a formatervezés jóvoltából balkezes ember nemigen használhatja ezeket. Vagy esetleg kézenállva, ami mondjuk űrhajó-szimulátorokban emeli az élet-szerűséget...

**A ThrustMaster-kiegészítőket  
a KESZO Kft.  
bocsájtotta rendelkezésünkre.**





# miro videók ártyák



Napjaink csúcstechnológiái közé tartoznak sajnos a játékok is. Egy-egy jobb CD-s játék, különösen Windows/Win95 alatt, olyan terhet ró a gépre, amit például egy közönséges üzleti alkalmazás sohasem. Ha csak arról van szó, hogy egy videókippet akarunk lejátszani, már akkor is kell egy nagyon gyors videokártya, és hardveres MPEG támogatás sem árt. A mai videókat akarunk lejátszani, akkor egy DCI drive sem árt. A DCI a Microsoft/Intel új szabványa Windows alatt gyorsabb kép megjelenítéshez. Az egyik lényeges tulajdonsága, hogy közvetlenül a videopufferbe ír, ami természetesen nagyobb sebességet jelent, mintha rendszervivásokkal kellene ugyanazt tennünk. A videó 'skalázás' is lehetővé teszi, ami teljes képernyős videó megjelenítést tesz lehetővé a szokásos kis méret helyett. A DCI támogatás nem szükségszerűen lőrtönik hardverből, tulajdonképpen bármilyen kártyához lehet DCI drivert írni. Persze azok, amelyekben (legalább részben) hardver végzi ezeket a funkciókat, gyorsabbak, mint normál társaik. Ilyen chipseteket szoktak 'videó' vagy 'videóra optimalizált' chipsetnek hívni. Tehát a mostanában gyakran 'MPEG' jelölés a kártyák mellett általában NEM jelent valódi MPEG dekóder chipet — ennyire ez nem is várható el. A Miro még tisztességes is, mert pl. a 20SV dobózn rajta van, hogy szoftveres az MPEG dekódolás. (Nem úgy mint egyes modemeken, amín szemérmesen csak annyit közölnek, hogy v2bis, csak 'eltelejtik' megint, hogy szoftveres). A Win95-ben a DCI helyett annak továbbfejlesztését élvezhetjük Direct Draw néven.

Kipróbáltunk tehát néhány Miro kártyát — és igen kellemesnek találtuk őket.

Szokás szent jó néhány szaklejjezés magyarázatával kezdeném. A videokártya felke a speciális videokip, a videomemória, és a RAMDAC. A videokipnél fontos az a száméret, amivel a memóriájával

kommunikál, mert vannak olyan chippek, amik már 128 biten is képesek erre. Sokféle chip van a piacon, de az S3 típusúak a legelterjedtebbek igen jó ár/értékviszonyuk miatt. A jelzéseik kroszt kritikusak: Az első generáció VRAM-ot használt és a 911/924 nevet kapta, ezekből csak a 924 használható, a másikban olgég sok hiba van. Mára szinte teljesen eltűntek. A második sorozat chipjei 32 bitesek: 801/805/805p/805l/928. A 801 az ISA verzió, 1MB DRAM-mal, a 805/805p 32 bites VLB-s, a 805l pedig 2MB VLB-s, a 928-as VRAM-t támogat. A 864/868/964/968 a Vision 64 sorozat tagjai nevüknek megfelelően 64 bitesek. A kezdeti 8-as szám DRAM-ot, a 9-es VRAM-ot jelöl. A záró 8-as pedig gyorsított videót jelent. (Ld. teljebb a DCI-nál)

Említettem a DRAM/VRAM-ot, ezek egyaránt dinamikus RAM-ok, csak a VRAM két kapuval rendelkezik: Miközben a fő CPU tetszőleges helyre írogat a videomemóriában, addig a videóchip a VRAM másodlk. soros elérési biztosító kapuján mozgatja az adatokat. Egy történeti érdekesség: ez egyáltalán nem új technika, már 1970-ben a Four-Phase Systems Inc. gyártott két kapus RAM-ot az IV-70 számítógépük beépített videójához. A legnagyobb DRAM gyártók (először a Texas Instruments) 1983 körül kezdtek árulni őket, elsősorban munkaállomásokba. A '80-as évek végén kezdtek őket PC-kre forgalomba hozni, és a '90-es évek közepére már megjelölhető szimre esett az árak. A legtöbb alkalmazáshoz azonban még elég felesleges, mert csak megfoltás mellett, truecolorban élvezhetjük a VRAM áldásait. Ez az áldás elsősorban több képet jelent másodpercenként. Minderre azért van szükség, mert sajnos nem lenne túl jó SRAM-ból (amiből a cache áll) összeállítani 2-4 MB videomemóriát — egyrészt nem lenne el a PC-ben, másrészt megfizethetetlen lenne.

A kártyán végül van a RAMDAC, ami nevéhez híven a RAM-ból kapott digitális adatokból csinál analóg jelet a monitor számára. Ennek sebességétől függ a kép frekvenciája — minél gyorsabb egy RAMDAC, annál több képet képes elénk varázsolni egyetlen másodperc alatt. A RAMDAC sebességeknél megadott Mhz érték a másodpercenként kirajzolható képpontok számát jelenti.

A legkisebb Miro kártya a miroCRYSTAL 10AD. Ezt az Avance Logic ALG 2201/2301-es chip hajtja. Max. 1MB DRAM kerülhet rá. Elég olcsó — és hát csak azt kapjuk, amiért fizetünk...

A miroCRYSTAL 12SD már komolyabb darab. S3 Trio 32-vel van felszerelve. A Trio egy érdekes madár, mert integrálja a chipet és a RAMDAC-ot, csökkentve az előállítási költségeket. Ennek megfelelően ár/értékviszonya tényezője igen jó. 800\*600\*65536 (hicolor) felbontás mellett is képes 75Hz-es képfrekvenciát produkálni. (75 képet rajzol ki másodpercenként). Általában 70 feletti értékeket lartanak megfelelőnek. Itt tennek említést egy játékhoz nem túl érdekes lehetőségről is. neve Virtual Desktop. Ilyenkor a monitorunk csak egy ablak a tényleges, ennél nagyobb méretű képernyőre. A legtöbb miro kártya max. 1536\*1024-es virtuális desktopot támogat, megfelelő RAM mennyiség mellett.

A miroCRYSTAL 20SD S3 864 chippele van ellátva és 2MB DRAM-mal. Ennek megfelelően tiszteltre méltó teljesítményt kapunk viszonylag alacsony ár mellett — ezek miatt erősen ajánlhatom mindenkinek. A 2MB feltétlenül szükséges egy 64 bites chiphez, mert különben nagyobb színmélységek mellett csak 32 bitesként képes üzemelni. 640\*480\*truecolor és 800\*600\*65536 mellett is 100Hz képfrekvenciát szállít a 135MHz-es RAMDAC. A miroCRYSTAL 22SD S3 Tilo 64-es chippele van felszerelve. Elméletileg minden adatnak meg kell egyeznie, de ezt nem volt alkalmunk kipróbálni. A prospektusban ellentmondó adatok vannak a max. képfrekvenciáról.

A miroCRYSTAL 20SV sokkal komolyabb darab az S3 964 chipjével és 2MB VRAM-mal. A VRAM-nak köszönhetően 800\*600\*truecolor-nál 90Hz-et képes produkálni.

A "miroCRYSTAL 20PV avl" énevezésű kártya eléggé meglepett. Két chip van rajta, a Weitek Power9100 és a VideoPower9130. A Weitek chippek a legjobb minőséget nyújtják, bár sajnos meglehetősen magas áron.

A 20SD twin is meglepett, de milyen kellemes meglepetés volt az! Erről a kártyáról már igen régen tudok, mert eléggé különleges darab. Ugyanis nem egy kártya — hanem kettő. Két monitort hajt meg két darab S3864-es chipjével. Régebben ha valaki két színes monitort akart a gépre tenni, akkor komoly gondja volt, mert minden színes monitor kártya (CGA/EGA/VGA) ugyanazt a címtartományt használta. Természetesen egy Hercules kártyát és monitort is lehetett tenni második kár-

tyának és monitornak, ezt a DOS-ban a mode mono kapcsolgatta. Windowsban a [386enh] szekcióban a DualDisplay-on kapcsolta ezt be, és itt is a DOS taskokat lehetett áttenni mode monoval a 2. monitorra. Sok debugger és CAD program pedig párhuzamosan futott két monitoron. Sajnos a második színes monitor csak igen drága (TIGA) kártyákkal volt lehetséges, ahol állítható volt a címtartomány. Ezen probléma megszűnik a miroCRYSTAL 20SD twin kártyával. Hogy valójában mekkora szükség van erre, az nagy kérdés. Bizonyos, hogy képleldolgozásnál ez hasznos lehet: az egyik monitoron ott a kép, semmi által nem zavarta, a másikon pedig lehet az összes menü, eszköz, egyéb programok. Sajnos a komoly képstúdiók elég ritkák, és a legtöbb alkalmazáshoz sajnálatos módon nincs szükség két színes monitorra. Miután a kártya ára dupla annyi, mint nem-twin testvére, és 2. monitor is kell hozzá, sokan inkább egy nagyobb monitorba ruháznak be ezt a pénzt. Így ez a kártya egyelőre egy egzotikus érdekesség marad. Persze ha például a játékgyártók rávetik magukat a lehetőségre, akkor komoly változás képzelhető el e téren...

A legkisebb MPEG-es Miro kártya a miroVIDEO 12PD. Ez nem S3, hanem Alliance Promolion 3210-es (32 bites) chipet használ. A kártya viszonylag alacsony ára mellett is hardveres DCI támogatást nyújt. A RAMDAC 135MHz-es, és ennek megfelelően 72Hz-on teljesít még 800\*600\*truecolor üzemmódban is. Ez természetesen csak 2MB DRAM-mal képzelhető el, és a kártya maximális belegadóképessége is. Itt említeném meg, hogy külön csemegét mindegyik MPEG-es miro kártyához jár Karaoke driver is. Nem csak a fürdőkádában próbálghatjuk ezentúl féltelmletes énekadusunkat — kérek mindenkét, hogy ne küldjön próbatelvételeket az eredményről...

Az eggyel nagyobb testvére a miroVIDEO 20SD. Ez már S3 868-as, 2MB DRAM-mal. Ennek teljesítménye már nagyon kedvező. A kártyáról pont az a jó, hogy nincs mit mondani — tessz a dolgát. Ez az a kártya, amit mindenkinek melegen tudok ajánlani, mert nagyon-nagyon megéri az árát. (Ami önmagában is egészen kellemes...)

A miroVIDEO 20SV komolyabb, igényesebb feladatokra ajánlható, az előzőtől "mindössze" annyiban különbözik, hogy S3 964, és 2MB VRAM hajtja.

17" és annál nagyobb monitorhoz ajánlható a miroVIDEO 40SV ergo. Ez 4MB VRAM-mal képes max. 1600\*1280\*truecolorra, és 1280\*1024\*truecolorra. Mindkét üzemmódban 75 képet élvezhetünk másodpercenként a 220MHz-s (!!!) RAMDAC jóvoltából. Ezt is tiszta szívvel ajánlok mindenkinek, aki képes megfizetni — bár nem túl olcsó, de nagyon megéri az árát. (ismétlem: 220MHz-s RAMDAC. Ezek után már csak arra van szükség, hogy a monitori győze szulával...). Mindenkinek kellemes képet kívánok!



ChX

AXICO Informatikai Kft

# SPACE QUEST 6

## THE SPINAL FRONTIER

Hát itt van. Nem család, nem álmítás: annyi idő után végre megörközött a minden idők legidőtlenebb kalandjáték-sorozatának számítótévéjévé. SPACE QUEST legújabb része: Roger Wilco, a rettenlhetetlen ház-mester visszatért! Súlyos esetnek számító Olvasóinknak már nyilván szerencsétlenségük volt az első öt részhez. Most pedig, amikor még alig épültek fel az eddigi megpróbáltatásaikból, máris a nyakukon a SPINAL FRONTIER. Az ember mindig jobbra számít...

A gyanúlan játékosra több megérző élmény is vár, amelyekből az első rögtön az, hogy az alig megszokott Sierra-kalandjátékszerkesztő újabb átdolgozáson men keresztül. Ez elsősorban a grafika vonatkozik, ami most már SVGA megjelenítésre épül, de emellett jóval nagyobbak lettek a figurák, és mindegyik roppant súlyos animációkkal lett feltöltve. A kezelési és leíróddott egy pólyt, leginkább a LucasArts-játékok által meghonosított point-and-click-módszer irányába, mindamelllett megtartva a saját jellegzetességeket is: a teljesen egévezérelt játék tulajdonképpen négy több parancsra (megszokott kifejezéseknél maradván: move/look/operate/talk) irányítható, bár mindegyik plusz funkciókkal is, továbbá az inventoryban is használható mindegyik. Az utóbbiak persze külön szükség lesz,

mert pár cuccal csak úgy tudunk kezdeni valamit, ha az inventoryban 'operate'-eljük ('hands'-el) használunk rajtuk) őket, akár egymáson is.

A következő iroméletes élmény a helyszínenkénti variált zene, arról már nem is beszélve, hogy minden idők legidőtlenebb ház-mesterének új kalandjában az összes előbukkanó szereplő beszél is. Külön szám lesz persze a narrátor, aki minden bizonytalanságot a rekeszizmok göröcsös rángatására specializálta magát...

A legszörnyűbb élmény persze akkor én a tudatlan játékos, amikor kinyitja a dobozt. A CD ugyan tartja magát a helyén, viszont kipottyan belőle a 'Popular Janitronics' első évfolyamának 2. száma. Nevezett újság címet szabad fordításban esetleg úgy lehetne visszaadni, hogy '(Ház)Mesterségünk címere', szorosabban pedig esetleg úgy, hogy 'Népszerű Ház-mesterorológia'. A tartalma mindenképpen szemrevaló, hiszen az ökörségek végtelen sorát tartalmazza (példának okáért itt van mondjuk rögtön a Legtiszább WC-csésze-díj kiosztása vagy esetleg egy mélyen szánító teszt a főnök-ház-mester viszonyról), viszont az ökörségek kevésbé logikony játékosnak is végig kell olvasnia, mert van benne pár olyan into is, amire a játékban szükség lesz a továbbjutáshoz.

Az SQ6 piaci adobását megelőző reklámkampány azt ígérte, hogy az új rész sokkal hosszabb és sokkal időtlenebb lesz, mint az eddigiek. Feltehetőlegünk tudatában kijelenthetjük, hogy a készítő — talán elsőként a számítógépes játékok történetében — maximálisan betartották a szavukat: tényleg az. A játék borzasztó hosszú lesz, különösen ha valaki önállóan áll neki a megoldáshoz. Ez esetben ugyanis a look/operate (vagyis: eyes/hands)-opciókat használva kénytelen-kelletlen tanúja lesz az összes marhaságnak, amit a szerzők — igérelükhöz híven — belecsúfoltak a játékba. Morész kalandok készüljenek fel: a legapóbb objektum megismerése is valami borzasztó eredményt fog hozni...

Minden tisztelőtünk a 'Két Fickó az Andromédáról'-nak, különösen Scott Murphynek, aki tudvalegőleg az említett halálbílga első embore, és egyben az SQ-sorozat producere. Elképesztő, hogy tíz év után még mindig bírják poénokkal! Igaz, hogy a poénok egy része igazán azoknál csattan, akik játszottak az előző részekkel — de akkor is! (Ugyanez például nem mondható el például az egyre inkább elkeserítő LARRY-sorozatra.) A másik greetings a kíváncsiaknak szól: a játék 99%-a ugyanis rajzolt és direkt módon animált (egyedül az újhajóval történő közlekedésnél énekelheljük el a 'Love me tender, love me sweet...' című népszerű Pelvis-songot). Hát őszintén szólva, én sokkal jobban



**Csendélet a dokkókából: a zűrös kalandok között hőseinknek néha arra is jut idejük, hogy érzelmi életet éljenek**

szeretném, ha a Sierra-játékok az itt követeli úton haladnának tovább, nem pedig azon, amit a LAST DYNASTY egyes részeit, valamint a PHANTASMAGORIA teljes egésze bemutat. Szerintem ugyanis sokkal jobban érdekelt mindenkit, hogy egy avnított köz mi tud grafikaihoz egy PC-ből, mint az, hogy különböző hardware-ek segítségével milyen képeket tudnak digitalizálni...

Szóval az SQ6-ol minden angolul egy csöppet is érő Olvasóinknak ajánlom végigjátszását. A manapság megjelenő játékok között szinte majdnem egyedülálló abban, hogy

megén a pénzé. (Oops! — CoV-boy). A megoldáshoz talán némi segítséget nyújt Mihail Boooligakov: 'A (Ház)Mester és Margarita' c. opusza, de ha valaki végképp elakadna, akkor esetleg eleklínihet szánalmas kis magazinunk végébe, ahol remélhetőleg megtalálja a megoldást. Vagy legalábbis az elejét, mert nem biztos, hogy a teljes megoldásból fog férni az e havi turnusba. Mérlektartó (ház)mesterorológiai előrejelzések szerint ugyanis a játékmel hosszúságában mindenképpen vetekedni fog a Dallas-szal... Jó szórakozást!

Min. Config.: 486/25,  
SMD RAM, 2x CD-ROM,  
SVGA-kártya, SB vagy  
Win-kompatibilis kártya

8 7 9 9

**ECOBIT**

## MŰSZERTECHNIKA

Várjuk jelentkezésedet  
számítástechnikai tanfolyamainkra!

WINDOWS'95:



okt.17,19,20., nov. 1-3.,  
nov.13-15., nov 27-29.,  
dec. 11-13.

DOS, WINDOWS 3.1:

nov.13-17.

WinWord 6.0:

nov. 13-17.

Excel 5.0:

nov.20-24.

Access 2.0:

okt. 30-nov.3.

Project 4.0:

nov.13-15.

Novell Netware 4.1:

okt.24-27.

Világhálózatok:

nov.3., dec.8.

Jelentkezési határidő:

a tanfolyamok kezdete előtt 1 héttel.

Vállalatok, cégek részére

külön is indítunk tanfolyamokat!



Cím: Műszertechnika OKTATÁS Kft., Budapest, X. Szállás u.21.  
Tel./FAX: 260-8714, Tel: 260-4348, levélcím: 1475 Bp.Pf. 167.



# WITCHAVEN



Min. Config.: 486/5X, 4MB RAM, SVGA-kártya, SB/GUS/stb.			
8	7	🔑	
7	7	👾	

Lassan már két éve, hogy a Doom első shareware verziója megjelent, és azóta szinte dömpingszerűen készülnek a klónok. Kezdetben hihetetlen primitív próbálkozásokkal is találkoztunk, most már csak az igényesebbeknek van helye a piacon. A Desceni óta divat, hogy egyes cégek a még meg sem jött Quake-ro hívalkoznak, mondván, hogy az ő játékaik sok mindenit tud, amit a Quake-be lgáttek. Nemrég láttunk néhány screen-shotot a Quake-ból (baszerezhetők az IIP idsoftware.com IIP-site-ról), nagyon jól néznek ki, nem tartjuk valószínűnek, hogy bármelyik eddig megjelent program versenyezhessen velük.

Addig itt a WITCHAVEN, egyelőre csak játszható demo formájában, amiről nem hallottuk az oly divatos megjegyzéseket, viszont lényegre abba az irányba lépell a DOOM után, amerre a Quake is várhaló. A játék valami középkori dungeonban játszódik, varázslatokkal, valamint löveg szűrő- és vágóegységekkel szóróhálókkal magunkat — a shareware verzió utolsó legyvere egy varázskard, úgyhogy valószínűleg a kész változatban igen egyszerű eszközök kapnak még helyet. Ha esetleg a legyverekről valakinek a Heretic jutott volna eszébe, akkor az engine látni továbbá hasonlóságot leg feltehetően, a szokásos DOOM-engine koppiálásán kívül megvan a felő nézős, a repülés, valamint (ami a Hereticben nem volt) az ugrás és a guggolás. Az online igénytelenséggel a játékban, hogy gyors,

320x200-as módban érezhetően simábban fut a DOOM-nál. A 320x200 említeso nem véletlen, ugyanis a game játszható 640x480-ban is, a Pentium-lajdónosok nagy öröme (a lólok mind a 640x480-as felbontású módról készültek). Nagylöblönlásban DX4-100-on már élvezhető a játék, úgyhogy a készítő il sem vallolják szégyent. Ja, formázatosan a gyors videokártya magától értelődő.

A textúrák szépek és hangulatosak, viszont az elfonlók igen csúnyára sikerültek (a DOOM-hoz hasonlóan apile-ok, nem 3D-objektok), roméhezőleg volók még csinálnak valamit. A csúnyaság 320x200-ra vonalozik, 640x480-ban minden szörny megszépül (az anyós lipusúakal leszámítva).

A zenék nem sok érdekességgel tartogálnak, a hangok viszont kifejezetten jók, szerencsétlen ellenlelek olyanokal noregnak, mintha 3 éve csak a gyemorkor-gasi gyakorolják volna. És akkor még nem szőlünk arról, amikor lemeszölöl-jük őket.

A készítők elkövettek egy órási hibát, a bnt ALT-on nem a síralo lunkló van (úgy tűnik, ilyesmi egyáltalán nincs a játékbán), hanem a varázslas. Ha valaki megszokta a DOOM-ot, akkor ez a váltó-lézés valami borzasztó zavaró lesz. Azt meg nem írásztalluk, hogy a bilentjük áldelminálattak lennének.

A játékban látlálhálunk külföldi tárgyakal és lálókkal. A tárgyak azonnal lehasz-

nálásra kerülnek, az lálók mennok a rak-lárba, később meg lehal inni ökel. Az elfenlelek kezölődi logva elég komények, még könnyebb lókozatokban is, mivel a legyverek mialt többnyire közelharca vagyunk kényszerítve, célszerű a vidam lúkal hállálva aprítani. Bonus meglepés a programról, hogy a legyverek bizonyos idejű használat után megsemlenek, majd kipureannak. Van egy olyan érzésünk, hogy ezérl még sokal lesz emlegetve a készítő lólmendő ágrókonására...

A shareware-verzió aha meglepés-lónt jó kis bugokkal is tartalmaz: a gam-ma correction ötlelszerűen visszadőlő-dik legálacsonyabb élelékio, memioskor nem merit el a lórköpel, ugrások a bilentylül letyomatolans nyomva néha lebe-gúnk, és még sorolhatnánk...

Mindenl egybevéve, a kész, hibamen-teslőlt verzió érdeklődve várjuk, a Capsione-nak eselleg lehet egy nagy dobása, meri ha a Quake kijön, akkor szorinúnk le lega lórolni a pracol...

Lapzálla elől érkezell egy palch, amely a bugok egy részét kijavílla. Fűss Információ, hogy a játék-CD-kat már sok-szorosíllák, a világpremier szlepmáit 20 lesz (völl)

eddig megjelent filmperek közül a legjobb táblának választjuk

Dióhéjban ennyit tudunk mondani a PINBALL ILLUSIONS-ról. Ha nem is jellel mérőlekkövel a filmperek történelében, azért minden leülleten hozoll egy kis lóldésit. Egyetlen igazi negatívum, hogy helyenként kisebb programhibák fordulnak elő, de szerencsére egyik sem vózel lólagyáshoz vagy a golyó elvesz-léséhez.

Bryan

# Pinball Illusions

Hosszas várakozás után küll PC-re is az Illusions, előlele lemezen és CD-n is. Amíg mar miniegy ló éve kúnt van, de ill is hosszas huzavona előlele meg a megjelentésit. Sokáig ígérgettek a negy-láblás változatot, aztán végül csak 3 láblá vol a kész verzióban. PC-n szlell 3 lábla van a lemezes verzióban, viszont a CD-n helyet kapoll egy 4. is.

A PINBALL ILLUSIONS a multiball-mánia jegyében készül. Minden láblán lóbllele lelelősségünk van multiballas bonus-játék indításhoz, a leglőbb egyszerre 6 golyó lehet, ami azért már lekun-télyes mennyiség (a specifikációban ennek megjelölésen min. 486-ol javasollnak hozzá, de zene nélkül, eselleg alacs-



nyabb felbontásban 386-on is egész játszható).

Erdemes néhány azól szólni a kivöl-lőzést. A grafika a Pinball Fantásis óta sokat javult (a Psyche Pinballon azért nemigen lesz lül), táadással most mar használhatunk igazán nagy felbontáso-ka (640x480 és 800x600), ami a sek multiball mialt igen előnyös. A zenék és a hangok a szokásos színvonalat képvísölék, a program továbbá is kezél minden ismertebb hangkártyál vagy egyéb hanggenoráló eszközt. Lényeges, hogy a golyó viselkedésén is javollak, néha már-már úgy érezzük, lényegre filpplerrel játszunk. A láblák megjelölése csak szub-jelel lehol, így kemöllyab elemzölés helyell inkább bonustárlánk pár sorban mindegyiket.

Law n' Justice. Meg kell védennünk a várost a bűnözölőktől és az egyéb csapá-soktól. 8 lóle bonus-játék van, egyesek időre mennok, mások multiball-t adnak, és így a plusz golyók ölvészölésig tartalnak. Ha mind a 8 játékol játszolluk, akkor megpróbálkozhatunk a végső küzdelemmel is, amelyben egy 6-golyós multiball segítségével szerezhetünk nagy pontokat. Van egy videomód is, de az nem lell valamit. A soklele bonus elől lelell az ombor, mi a magunk részöl-öl igen jónak tartjuk.

Babewalch: lórány a tengerpart, és szöl-dölők a lányokkal. Ill csak 5 bonus-játék van, ezek sorban jónnok egymás után. Főleg úgy szallnak, hogy kapunk egy multiball-t, egy bizonyos idő alul lóit kell halmozunk valamennyi bonus-t, aztán onnok meglelőlelőn gyűjlőghelhetünk a lólytatásban. Az 5. bonus-t nagyon lehező megszerezni, viszont valami iddalon mennyiségű pont jár élele. Néha kicsil egysíkú a játék, de azért nem iossz.

Extreme Sports. A cím magától be-szöl: mindenlele vad sportokal kell öz-nünk ezen a láblán. A szokásos bonus-játékokból most 6 van, ezek lejéllése után jön egy 7. is. Ezeken kívül van még egy lüggellen bonus-játék is, amely bármikor előcsalogatható. Ezzel a láblával valahogy nomigen szerelünk játészani; nem ludni, miót, de valahogy unalmas a játék, lálán azért, meri a jutalmakal igen nehező és hosszadalmas begyűlleni.

The Vikings (csak CD-n): Az utolsó lábla a vikings világába kalauzol min-ke. Van 6 a megszokott bonus-játékokból (az egyik egy igen jól öltalál videómod), 3 lüggellen bonus, amelyek bármikor játszhalóak, és mindezek után egy végső küzdelem, ahol a feladatlunk Eszak Isienének megnevellelése. Külö-nő a játék, nagyban lómozgallja a láblá remek hangulata. Hajlunk rá, hogy az



Min. Config.: 386/33, 4MB RAM, SB/GUS/stb.			
5	5	🔑	
4	3	👾	

# DREAM MACHINE

Múltkoriban úgy a t. publikum, mint a szerkesztőségbe beeső humano-  
idák elég jól elkacarásztak, amikor  
a CoV-ban ilyen kis action-pack ke-  
relében megjelent néhány tiomány  
a számítástechnika vadhajlásának  
számlító adult-CD-ről. Ezzel kap-  
csolatban olvasóink legnagyobb  
problémája persze szegény Garfield  
völl, aki rendszerint a legrosszabb  
helyen lótt lel. (Relatív. En nem tar-  
tom a legrosszabb helynek azt,  
ahol Garfield lel lózkodott. Mind-  
amellelt kitarok a Rózsaszín Pár-  
duc mellett: Pink Panther rulezt —  
CoVboy) De hagyjuk most szegény

Garfieldet, maradjunk annál, hogy  
igen szomorú, hogy ez az előbb vad-  
hajlasként meglistázott adult-katego-  
ria a CD-plac egyik legnagyobb  
lányzatává nőtte ki magát. Merthogy  
az összes ismerősöm, aki CD-lor-  
galmazásból él, az ezt állítja. Sőt,  
egyesek még lőzöltyi is lőznek hoz-  
zá, aminek publikálásától jelen ese-  
ben eltekintek, meri bár ugyan a  
nagy nemében elég szórakoztató,  
de a nyomdalestől talán nem kéne  
lolydogálásra kényszeríteni...

Szóval az adult CD-knél tartottunk.  
Részemről csöppet humorosnak tar-  
tom, hogy emberek Playboyból és  
Penhouse-ból scannelt képekért  
pénzeket áldoznak. Bár szó se róla,  
egy nagyobb posztot nem árt az  
ágyad lőle, hogy tegyelenle lelébred-  
ve a világ egy rendkívül pozitív ve-  
lőletét pillantsd meg (lgy legalább  
van valami perspektívád ebben a  
szomorúság életben). A másik hason-  
ló téma a 'blue movie' (lgy nevezik  
kőltőien a pornófilmet): logalmam  
slincs, miér vesznek ilyeneket CD-  
n, amikor jóval jobb minőségben,  
ráadásul negyedáron megkaphatja  
ugyanazt videón is. Na mindegy, az  
ő dolgok.

Valami hasonló járhatott a lejében  
az Interolcanál lézengő fiataloknak  
ls, amikor kitalálták az interaktív  
adult CD-t. (Ez egyébként a legújabb  
kutatások szerint 'live' hőtyekkel  
gyógyítható.) Az interaktívítás ill  
annyit jelenti, hogy nem csak a  
'kukkoló' eddigi sima szelepe jut  
neked, hanem 'beleszólhatsz' a törté-  
netbe.

Ennek a koncepciónak az egyik  
iskolapéldája a DREAM MACHINE,  
amelynek sikere alapján más cégek  
is elkezdtek nyomni a hasonló stílu-  
sú stuffokat (VIRTUAL VALERIE,  
NEURODANCER, VAMPIRE'S  
KISS, stb). A trükk nem különöseb-  
ben nagy, mindössze arról van szó,  
hogy az eddigi adult-mozikak be-  
ágyazták egy kalandjáték-szerű ke-  
relbe, tehát a 'játékos' saját eredmé-  
nyének tekinthette, ha kukkolhatott  
egyet. (Kellő-dőlt-lizel...)



Ennél mondjuk voltak azért jóval izgalmasabb jelenetek is,  
de én inkább egy ilyen kis szolidat dumpoltam nektek...

A DREAM MACHINE például egy  
dungeon-ben járszódk, ahol ide-oda  
bóklászva kellemes meglepetések  
érnek a t. turistát. A felhasználóknak  
ugyebár kábé a 99%-a himnornú, lgy  
tőhál nem lehetett kélséges a siker:  
ilyesajta 'dungeon'-okban ugyanis  
az XY-komoszómák nagy része  
igen szívesen gyűlt az experience-  
pontokért, és ha mód van rá, akkor  
nem is nagyon akar kijőnni belőlük.

A DM-ben (ami most nem DUN-  
GEON MASTER-I jeleni) egy ilyen  
dungeonbe csöppenünk. A bal felső  
részen látjuk a nézeti képet, az alát-  
ta levő nyilakkal lehet előre menni,  
illetve forogni. Az alul világitó rózsá-  
szín lámpa bóklászás közben éde-  
kes hagellektusokat eredményez,  
de ha éppen egy film közben va-  
gyunk, akkor ezzel lehet a 'végkifej-  
lési o' ugralni. A háromszög csucsá-  
n vannak a tárgyak, amelyeket ide-  
oda bóklászva összegyűjthetsz. Egy  
meglevő tárgyat választva, egyik  
narrátorunk eleinte továbbiak gyűj-  
téseire buzdít bennünket, de lha a  
különféle szobákban már megnéz-  
tünk 4-5 videót, akkor esőleg be is  
muladják a tárgy használatát. (Előbb-  
utóbb a kaland a kő narrátor (egy  
szósi meg egy bair) produkciójá-  
val végel is ér.) A tárgyakat egyéb-

ként a gumilány, a szekiény és az  
olajosbordó megvizsgálásával zsák-  
mányolhatjuk.

A játékban az ajtó mögé benyilva  
kapunk egy-egy klipet, utána pedig  
az egyik narrátor bébi érdeklődik a  
lelki- vagy inkább a fizikai állapotunk  
lelől. Kábé 10 klip elérhető, de ezek-  
hez némi feladatot is végig kell haj-  
tanunk, például a továbbjutáshoz el  
kell görgetnünk egy sziklát, stb.

A maga nemében igen sajátos ez  
a marhaság, hiszen az adult-CD-k  
általában arra korlátozódnak, hogy  
egy clikkre lejátszanak egy pornó-  
film(részlet)et. Ill viszont feladatok-  
hoz van köve az egész, ráadásul  
olyan filmet kapsz, amilyen az épo-  
pon adott környezethez illik (kőház,  
börtön, középke, stb.) (Szerkesztő-  
ség nincs? — CoVboy) A filmek  
képmínősége egyébként változó, de  
jobbára a meglepően jó kategóriába  
tartozik. Külön szerencse, hogy ez-  
ket a '90 környékén megjelent  
videókból válogatták, amelyekben a  
rendezők már kezdték súlyt fektetni  
rá, hogy tényleg jó nőket szerepelt-  
tessenek. Akinek ilyesajta pótlése-  
tekvésor van igénye, annak minden-  
képpen súlyos egy lun lesz a CD.

G-Spot



ECORIT

# INCIDENT AT ROSWELL



Tömegkommunikáció-örültek min-  
den bizonnyal kellemes élményeket  
szereztek maguknak a júliusban, his-  
zen egy egészen elképesztő cse-  
mege tarúl lehettek. Ekkor mutaltak  
be ugyanis világszerte egy majd' 50  
évig zárolt ulo-límet a műholdas  
adók. Allon-rajongók llyelmét  
egyébként felhívta erre a TV-híradó  
ls, bár úgy látszik, anyagil bázis nem  
igazán tudtak te emteni a publikálás-  
ra. A zárolás okáról természetesen  
nem nyilatkoztak az illetékesek, de  
végül is nem is ez volt a lényeg:  
a mintegy háromnegyed órás film egy  
igazi UFO boncolásáról szől.

Pár szó ez előzményekről (már  
legalábbis annak, aki nem ismerné  
őket) Az egész 1947. július 5-én

kezdődött az Egyesült Államok New  
Mexico államában lekvő Roswell  
község közelében. A dolog hadse-  
reg mogfigyelől egy UFO lezuhaná-  
sát jelentette Roswell tőrségében —  
aztán villámgyorsan visszaváltak  
az egészel. A pontos részletekkel  
ugyan ötven év távlatából kicsit kő-  
rűlményes lenne klbagozni, de az  
biztos, hogy az adott időben külön-  
léle megmagyarázhatatlan esemé-  
nyek lolytán egy nem-emberi leste-  
letek. A testet később a legnagyobb  
titoktartás mellett fel is boncolták.

A világszenzációt most az jelen-  
tette, hogy az egykori operálór nyil-  
vonságra hozta ennek a (nevez-  
zük Valaminek) a boncolásáról ké-  
szített videofilmet.

Aki llyelemmel kíséri az NTT  
(Nulladik Típusú Találkozások) c.  
újságot, az nyilván tudja, hogy a lit-  
kosnak minősített adatok lelett az  
USA állambiztonsági szervez költő-  
sük módján őrkődnék — lgy még  
mindig meglepő, hogy annyi év után  
mégiscsak hajlandók voltak a nagy-  
közönség elé bocsátani ezt a filmet  
(Együltműködésük nélkül ugyanls  
kőve hiszem, hogy bármí megludott  
volna erről a világ.)

A Roswell-esemény iránt érdeklő-  
dő emberek száma milliárdokra rög,  
hiszen ki az az ember a Földön, akit  
nem érdekelnének a kő ülőitünk elte-  
rűlő Univerzumban létező életfor-  
mák? (En vagyok az. Előlzeit vagy  
sem, ez lta kérdés? — CoVboy)  
A ludósok és a szakértők válasza  
a nyilvánvalóan feltett kérdésekre  
ugyan kissé házagosak, és sajnos  
nem válaszok. A válasz: 42. Egyéb-  
ként ha már itt tartunk, még azt a kér-  
dést sem sikerült megnyugtatóan  
rendezni, amit Müller Péter lelt lel  
1980-ban: 'Van-e élet a Földön?'

Szóval ez a filmetőlvetl a maga  
nemében ggyaránt nyomasztó és  
vidtő: nyomasztó, mert lnyokat csak

úgy nyerhetünk lőlük, ha szélszab-  
daljuk őket, és vidtő, mert mégis azt  
az érzést ülteti el bennünk, hogy nem  
vagyunk egyedül az Univerzumban

A ludósok bizonyái a évtizedes vi-  
tákat nyitnak a filmetőlvetl llyelassé-  
géről (egyébként én is röglőn meg-  
kérdézném, hogy miér pont az USA-  
ban szállt le ez az UFO, amikor a  
Pajkos presszó mellett füves lőrség  
ls nagyszerűen alkalmas landolá-  
sra), de a maga nemében az is cőda,  
ha minke is elfogadnak a nagy-  
okosok, hogy mi is tudjunk a külvi-  
lág léte:eséről. Az UFO boncolása  
és az ún. tudósok kommentáitjai la-  
lán ezt sugallják — lha mégsem, min-  
denki levonhatja a saját következte-  
lőseit.

A CD-t lekinve csakis dicsőret lli-  
löt meg mindenkit: a világgremier jú-  
liusban volt, és a CD-s verzió a kom-  
mentárokkal egyetemben alig egy  
hónap múltán már napvilágot látott.  
Példás az a gyorsaság, ahogy kis  
házánk CD-lorgalmazó hozzáférhe-  
tővé lették a magyar publikumnak ls:  
egészségével az ember elgondolkoz-  
hai egészen kicsiny voltan (Mivel  
filmCD-i ől van szó, most nincs tessz)



# MPC SPACE EXPLORATION



Az American MPC Research nyilván elég nagy sikert aratott az USA és a Szovjetunió (illetve utódállamai) szárazföldi, vízi- és légi tegyver-rendszerének bemutatásával. Ennek az oka elsősorban az volt, hogy a világon elég sok felhasználó volt, aki a haditechnika iránt érdeklődve megvásárolta az igazán korrekt áron kiadott CD-iket. Mivel ezt a témát maximális mértékben kimerítették, '95-ben új téma után néztek: új sorozatot indítottak, ami az USA űrkutatási eredményeivel foglalkozik. A CD-sorozat az eddig megszokott módszer alapján tárgyalja a NASA űrkutatási eredményeit. Mostanában ugyan háver a két szuperhatalom, de úgy látszik, annyira mögso, hogy például a Szovjet- és egyéb ruszki űrkutatási programok eredményei is napvilágra kerüljenek. Bár lehet, hogy az eddigiekben megszokottak alapján, ez egy következő sorozat témája lesz. Mindenesetre most áttekintünk pár CD-t, abban a sorrendben, ahogy a kezünk ügyébe akad...

A kivitelezésnél a készítő nem változtattak a katonai CD-knél bevált módszeren (ha le nem számítjuk azt az apróságot, hogy a Video for Windows Levi Strauss Kék Farmer-koringjére installálja fel magát). A felső sorban levő ikonmenüben ugyanazokat az opciókat találjuk, mint azoknál, bár az ikonok képét egyes részeknél áttervezték:

- a *Contents*-ben látni a CD-n levő anyag témakörökre bontott tartalomjegyzékét, továbbá innen érhető el a szöveganyagok is;
- a *Slide Selection*-ben a látvány tartalomjegyzéke látható egy rakás dia képében, és innen hívhatjuk be őket;
- a *Slide Preview*-val a tartalomjegyzék témaköröknek képanyagát nézhetjük meg egy narrátor kommentálásával;
- a *Slide Show* nevéhez híven sorrendben behívogatja a CD fotóanyagát, egy rövid megvározó szövegkísérettel;
- a *Movie Selection*-ben van a különböző videoanyagok listája;
- a *Movie Preview*-ban a tartalomjegyzék (Contents) szerinti csoportosításban nézhetjük meg a videókat;

— végül az *Action Theatre* folyamatosan lejátsza az összes videót. Az *AMERICAN SPACE EXPLORATION* az amerikai űrkutatás 35 éves történetét tekint át nagy vonalakban, kezdve onnan, amikor Alan Shepard 1961. májusában a Gemini űrhajóval végrehajtotta az első amerikai űrrepülést, a különböző Apollo-programokon keresztül egészen az űrrepülőgépekig. Ez a CD tulajdonképpen a teljes űrkutatást sorozat összefoglalása.

A *RACE TO THE MOON* tartalmazza a Hold kutatásával foglalkozó NASA-programokat. Ez gyakorlatban 1964-ben kezdődött, amikor a különböző Ranger-űrszondák televíziós képek ezreit sugározták a Hold felszínéről. Az 1968-ban fellőtt Apollo-8 űrhajó legénységének tagjai voltak az első emberek, akik az űrből készítették felvételeket a Holdról, de a CD csúcsa természetesen az Apollo-11 szereplése lesz: annak idején a technika jóvoltából az egész emberiség egyenes tv-közvetítésben élvezhette végig, amint Neil Armstrong és Buzz Aldrin megtele az azt a bizonyos kis löpést, amely mégis oly hatalmas volt az emberiségnek. Természetesen a többi részben még megtaláljuk az Apollo-12-17 Hold-expedíciók tudományos eredményeit is (példának okáért itt van Alan Shepard, aki az Apollo-14 parancsnokaként azzal is belépett a nevét az űrkutatás tudományos eredményeit tartalmazó kis enciklopédiába is, hogy ő volt az első ember, aki egy másik bolygón gőlozott.) (Az írásztó, én egy darts-táblát vinnék magammal, ha véletlenül a Holdra indulnék — CoVbó) A CD utolsó része pedig már a sci-fi világába tartozik: ebben ugyanis egy holdbázis létesítésének lehetőségeiről és technikai kérdéseiről szól.

Az *AMERICAN ASTRONAUTS* az amerikai űrhajósok arcképcsarnoka Shepardtól az űrrepülőgépek személyzetéig. Itt nem az alfabetikus felsorolást választották, inkább a kutatási programok szerinti csoportosították őket. Az asztronauták életrajzi adatai, eredményei és munkássága mellett még külön megtalálható egy rész, ami az űrhajósok kiképzésével foglalkozik.

Az *EARTH FROM SPACE* szülőbolygónk űrből történő kutatásának gyakorlati lehetőségeivel foglalkozik. Ezek egy részének egy eredményel ma már teljesen hétköznapiak (gondoljunk csak például a Hungária Biztosító reklámjára, amelyben az Eduscho kávéembere megsaccolja hány fok lesz ma), tehát általában nem is foglalkozunk azzal, hogy mi van mögöttük. Ugyanez vonatkozik például a lövmegkommunikációs alkalmazásokra is, de geológiai és oceanográfiai kutatásokban is nagy segítséget nyújt a különböző műholdak által sugárzott kép a Földről (amelyekből természetesen egy rakás lesz a CD-n is).

A Föld meg a Hold már volt, szóval ugorjunk odébb egy bolygóval: a *MISSION TO MARS* CD ismerteti a Mars-kutatás történetét. Az első Marínerek még csak néhány ezer mérlődnyi távolságban repkedtek el tőle, de a Mariner-9 segítségével sikerült szinte a teljes bolygó felszínét feltérképezni. Ezt követték a Viking-űrszondák küldetésével, amelyekkel teljes pályára álltak a bolygó körül, hanem le is tudnak szállni a felszínére. A CD természetesen még foglalkozik a Mars-kutatás jövőjével és az ezekre tervezett szerentyűkkel is, hiszen nemcsak amerikai, hanem orosz tervek is vannak, amelyeket még az ezredforduló előtt végre akarnak hajtani.

Most jöhet a Naprendszer többi bolygója a *THE VOYAGER LEGACY* CD-n. A Voyager-szondák az emberiség nagy kalandjait közelebb hozzák: 12 év alatt véglegrepülték kicsiny Naprendszerünket és még ohladtak a Jupiter, a Szaturnusz, az Uránusz és a Neptun közelében mindegyik felszínéről képeket közvetítettek 'haza'. Ha jól emlékszem valamikor a múltkoriban foglalkoztak vele a TV-Híradóban is azon neves alkalomból, hogy kilépett a Naprendszerből, és továbbfolytatja útját a Nagy Semmibe, hogy hírt vigyen a létezésünkről Valakinek. A Voyager útját egyébként újabb szondák is követik.

A *COMET CHASERS* CD a világűrben ide-oda járkáló meteoritokat vizsgáló műholdakról szól. A Giotto, az ICE és a Vega műholdakat tekin-

szítették arra is, hogy ha esetleg nem csak az évszázadonként esedékes látogatásra érkezik egy üstökös (mint mondjuk a derék Halley), hanem le is akar szállni a Földre, akkor — a katasztrófát elkerülendő — lebeszéljük a tervéről. Elsődleges feladatuk azonban mégis a megfigyelés, és jövőtükéből szemtanúi lehetünk például egy üstökös becsapódásának a Jupiterre.

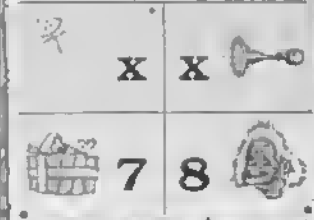
A *U.S. SHUTTLE FLEET* CD az Egyesült Államok űrrepülőgépeinek (Columbia, Challenger, Discovery, Atlantis és Endeavour) kitejesztésével és expedícióival foglalkozik, de természetesen szó esik a jövőbeni feladatairól is. Mondjuk a videók közül kár volt kihagyni azt a bizonyos '86-os Challenger-indulást, amelyen az egész világ megnézhette, hogy hogyan hullik darabokra pármillió dollár — meg hét ember.

Ennyi gondolom elég is lesz a CD-k részletes ismertetéséből. Az első körben 12 darabbal indult, de mint már fentebb is jeleztem, valószínűleg előbb-utóbb a szovjet űrkutatás eredményeit is hasonló formában piacra kerülnek. A tartalmi kivitelezésnél nem sok változás van a katonai CD-khez képest: a 30-35 percnyi videoanyag, 150-200 kép (nagyfelbontású is) és a téma hangulatához remekül illő, Mozart, Ravel, Strauss műveiből válogatott komolyzenei aláfestés remek szórakozást ígér mindenkinek, a CD-piacon tapasztalható árakhoz képest rendkívül olcsón.

Pirx



Min Config: 386/DX33, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA-kártya, Windows 3.1

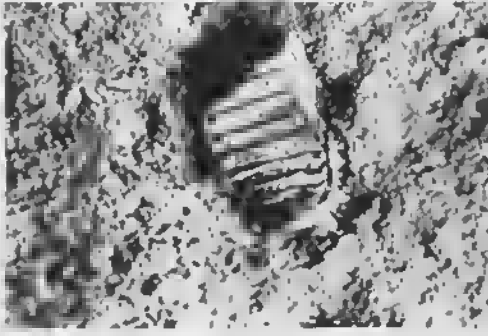


MIXIM

Na tessék: Armstrong már megint szanaszét hagyta a zászlóját!



Hm. Úgy látszik mégsem ő volt. Neki két számmal kisebb a lába



# FADE TO BLACK

Úgy gondolom, hogy a DOOM hatalmas sikere alapvetően megváltoztatta a PC-s játékvárlást. Az ID software játéka után piacra dobott fejlesztések jelentős hányada a nagy előd nyomdokain születtek. Számítlan 3D grafikával megáldott csodát és még több lőtűs bukást fedezhetett fel a monitor lénnyében égő — és egyre romló — szemünk. A listát le sorolni is nehéz, hosszúsága mármár megközelíti a magyar állam adósság méreteit. A Delphine Software legújabb játéka is ezt a sori gyarapítja. A kedves, hűbucskát máj szoló tengeri emlékek neve már ismerősen csenghet, a FUTURE WARS, ANOTHER WORLD és folytatása, a FLASHBACK kitűnő arcade-adventure játékok voltak a maguk idejében. A stílus most sem változott, szintén árkokok alatt folytatjuk advenitúránkat. A 2D-ről a kor szótlanának és irányvonalának megfelelően azonban áttérték a lennieben említett 3D-s megjelenítésre.

A játékban természetesen már megint a superherot alakítjuk, aki az előző esti buli után a híbernátornak nevezett detektáló tálalásban próbálkozik a táradalmak kipihenésével. A csúf, gonosz Morphok — akik mellesleg alakváltók és az egész naprendszert uralmuk alá akarják vonni — elfogják hősünk úrhajóját és durván tolasztják békés szendeigéséből. A XXII. századi morph Álcárazba, egy börtönbolygóra szállítják és kitűnő bürokratarendszerük azonnal megkezdi a tárgyalást. Conrad B. Hart (becsés szomelyünk) nem kívánja megvárni a tárgyalás kimeneteletét (érthető okból...) és egy John O'Connors nevű (valószínűleg IRA-tag) rabtársa segítségével megpróbál megszökni a börtönből. Innentől kezdve csak rajtunk múlik, hogy a menekülés sikerül-e. Hát! Ismernek nem csak a klavatulán zongorázó ujjainkat, hanem a maradék szűkező állományunkat is tornáztatni kell.

Miután egy teljes leírásra most nincsen keretünk, ezért nem fogom a menüpontokat és a billentyűzetke osztást ismertetni — egyébként is felesleges lenne. Ízeitőnek annyi, hogy a normális liányok mellett oldalazhatunk, guggolhatunk, ugrálhatunk, lufthatunk — máj csak "komplett talajtorna gyakorlat" billentyű hiányzik, de Delphine-eket ismerve következő fejlesztésben benne lesz.

A természetes (járás, séta) és a természetellenes (lutas) mozgások azonban vajmi keveset érnek, ha egy morph-lal vagy egyik robotukkal szembetalálkozunk a folyosón - mosolygás és lecsúválás mellett pépölőnek minket. Emő elökkel ellensúlyozandó már kezdéskor egy pisztollyal és a befelelő 9 db töllénnyel rendelkezünk. (Nyilván alapos mőlozásban részesítettek minket, amikor belöktek a cellába — vagy azt gondolták: ha már egyszer bezártuk, hát hadd puloglasson a diágal). A börtöncella ajtaja automatikusan kinyílik előlünk, és egy üzenet is van a tarsolyunkban O'Connorstól (melyben tájékoztat minket első feladatunkról) — újabb iskolapódlál a rendkívül szigorú morph biztonsági intézkedéseknek.

Ezeket az apróságokat csak akkor vesszük észre, ha már megcsodáltuk a játék érdekes és egyben újdonságot jelentő nézeti képet. Valamifolyasmit képzeletek el, mint a jól ismert ALONE IN THE DARK sorozatban, ahol kívülről látjuk magunkat és különböző kameraállások vószik fel a képet — csak itt összevagyították egy DOOM-léle engine-nel — egyszerűen a falak is torognak, nem csak mi, mint az AITD-ban. Altalában hátulról és kicsit felülről látjuk játékosunkat, lővéskor pedig Conrad vállá mögül látjuk pisztolyt tartó kezünket. Apópó, legyverek: ahogy előbbre jutunk a játék teljesítésében, lesz itt minden eml szem-szájnak és ravaszra görbülő ujjnak.



Nicsak, egy számítógép-terem! Innen elviszünk egy Pentiumot

Ingere — egyre nagyobb kaliberű gyilkolódóeszközökkel rendelkezhetünk. Tárgyakat is táfálhatunk nagy mennyiségben (legyverek, autómá, llo scanner...) — ergo nem csak esztelen lővöldözésből áll a játék. Annál is inkább, mivel egy-két ajtón és lézertalon például csak úgy jut-halunk át, ha megvárjuk, míg egy robot rááll az azt nyitó kapcsolóra. Van egy on-screen kijelzőnk, amely a legfontosabb dolgokat jelzi nekünk állandóan (energia, töllények stb.), egy támadó megjelenésekor pedig egy scanner jelenik meg a képernyőn, ami jelzi ellenségünk irányát. Az inventory külön képernyőn kapott helyet. A többi logolytől kapott információk hasznosak lehetnek, ne vegyük őket lélvállról. A későbbiekben, amikor máj kezdünk rádőbben-ni a morphok módszeire, amellyel otthonunkat akarják leigázni, hathatós segítséget kapunk egy titkosított lényitől. Ágeertől. Ő a Plutó bolygó őslakója, és évezredek óta sikeresen harcol a morphok ellen. Az ő őserője segítségével küzdjük át magunkat a lőbb mint 12 pályát tartalmazó játékon — a szintek egyre nehezednek, a végén szinte megoldhatatlan feladat elé állítják a játékos-t. Nemcsak a börtönblokkban, hanem lávalfolyásokon, úrkikötőkön keresztül nyomulhatunk előre.

A játék szorinlem nem rossz, bár inkább az akció elemen van a hangsúly. A grafika újszerű nézőpontján kívül nem hozott különösebb áttörést. Nem csak a standard VGA módban játszhatunk, SVGA felbontást is kérhetünk (ha 5MB RAM-unk és VESA kompatibilis kártyánk van), de ez DX2-66-on a képfissítés nélkül a Kockás nevű régi képregényfűzetekkel jutatta eszembe. Normál felbontásban ezen a gépen is elég gyors a játék. Digitalizált beszéd,

lőbb, mint 40 3D Studioval készített átvzető animáció — ma már szinte alapkövetelményel egy CD-s játéknak. Minden ismertebb hangkártyát kezel (GUS support) — jó minőségű zónók. Negatívum: Magyarország még nem a Pentiumok hazája — az SVGA felbontást el lehet lelejtetni — VGA-ban pedig csak egy a sok közül. Kicsit unalmas már ez a rengeteg egy kaplatára készülő program (Sok a DOOMa). Nehéznek találtam az irányítást is egy kicsit — de abba bele lehet jónni. No mindogy, ha a stílust szereted (és Pentiumod van) próbáld ki!

Kozy



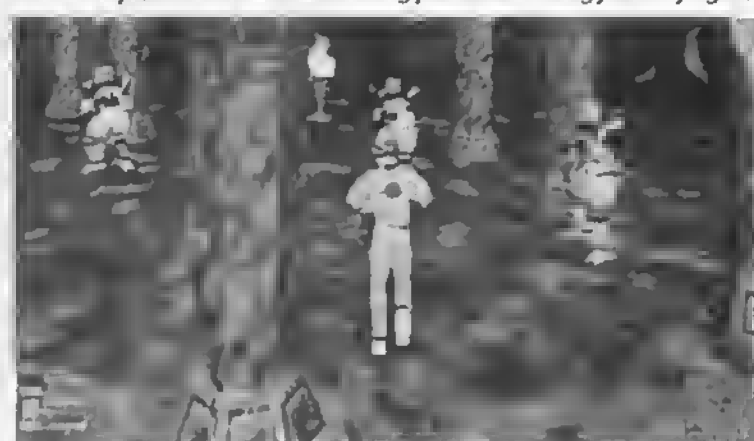
Min. Config.: 486,  
4MB RAM, 2x CD ROM,  
SoundBlaster



Ez a kép rögtön elmenne a LAST NINJA 3 reklámjának is



Ebben a játékban a természet lágy ölén sem hagynak nyugtot





## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apró-  
hirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után  
200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe  
nem számít bele a név, cím, tele-  
fonszám, írásjelek). Nem számítjuk  
kereskedelmi jellegű apróhirdetés-  
nek ha valaki pl. számítógép konfi-  
gurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések:**  
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft  
(Ebbe nem számít bele a név, cím,  
telefonszám, írásjelek). Ide sorol-  
juk azokat a hirdetéseket, amely-  
ben pl. valaki pl. saját fejlesztésű  
sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket)  
kínál eladásra. Olyan kereskedel-  
mi hirdetést nem közlünk le, amely-  
ben csak postai úton történő megadva,  
Postai úton történő kereskedelmi  
tevékenységek hirdetésében a pos-  
taliók mellett cégeknél a telephelyi  
(üzlethelyiségi), magánszemé-  
lyek, egyéni vállalkozók esetében  
pedig a székhelyi (vagy állandó  
lakcímet) is feltűntetni (14/1993  
IKM rendelet a beföldi reklám- és  
hirdetési tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**  
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-  
ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,-  
Ft

**BOLÓ szedés (vastagított betűkkel):** 50 % fel-  
ár;

**ITALIC szedés (dőlt betűkkel):** 50 % felár; Ko-  
rel: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek  
megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hir-  
detés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utá-  
ló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő  
díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak  
másolatát) levélben a következő címre kérjük  
küldeni: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363.  
1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellő csak  
olyan csekkel, vagy csekkmásolattal fogadjunk  
el, mely tanúsítja szerint az összeg befizetése  
a hirdetési tartalmazó levél beérkezését köve-  
zően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül  
történt.

### C64 software

C64 játékok és felhasználói programok cseréje  
lemezben. Listát és választoriliéket kérek. Levélcím:  
**Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/7b. 1191**  
Tel.: 282-35-35

C64-ESEKI ÉBRESZTŐI A MÁSODIK  
ARANYKORUNK VANI 1996 JANUÁRRA  
VÁRHATÓ AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ  
VEREKEDŐS JÁTÉK CSÚCSKIVITELZÉSÉBEN!  
SPRITE-GRÁFIKUS KÉRESEK ENHÉZ A  
CSÚCSSZUPER JÁTÉKHOZI YEEEEEEEEAAAA-  
AAHHHHH! **MAGYAR CSABA, 2643 DÍOSJENŐ,**  
**DÍZSA GYÖRGY ÚT 93 TEL. (351)-364-243**  
(CSAK HÉTVEGÉN)

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/  
disk, oktatók, nyitvatartók, számlázók stb. eladók  
Válaszborítékokat lista. **Földes Jánosné, 5000**  
**Szolnok, Markotányos u. 20 Tel.: 56/420-544**

### C64 hardware

Eladó 15 éves alig használt megkímélt állapotban  
lévő C64 II + magnó + 25 kazetta + másoló cartridge  
+ joystick + szakkönyvek. Irányár 8 000,- Ft Cím:  
**Marosi László, 8800 Nagykanizsa, Hevesi**  
**Sándor 1/B, Tel. (93) 320-739**

Eladó C64 II + 1541 II, floppy + magnó + 40 db  
lemez + 2 db joy + Philips monitor + szakkönyvek,  
irányár: 40 000,- Ft Cím: **Görgényi Szabolcs, 4700**  
**Malatászfarkas, Szőlőskert u. 2, Tel.: (44) 340-552**

Feladó: \_\_\_\_\_



Bélyeg  
helye,  
vagy airt  
borítékba  
helyezve  
kérjük  
elküldeni

COM-WARE Kft.



SZERKESZTŐSÉGE

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

Eladó: 160 lemez, Irányár: 16.000,- Ft, ACTION 7.0/  
ATOMIC POWER cartridge + Wasted Time + Super  
Games cartridge 5 000,- Ft, QuickShot 137F Deluxe  
Digital joystick 1.500,- Ft, **Dorogi Ádám, 8700**  
**Szombathely, Gesztenyés u. 12 Tel. (06-94) 321-**  
**947 (lehel elküldni)**

C-64 alappécsi, floppy, nyomtató, PC-VGA  
monitora cserélnék. **Zalaival Gábor, 8000**  
**Székesfehérvár, Palotai u. 61 Tel.: (22) 321-593**

### Amiga

Eladó A500 sek tartozékkal 30.000,- Ft-ért, venni  
A1200-at olcsón, jó állapotú, winchesterrrel, eselleg  
színes monitorral. Programcsere Amigára, listát kérek  
küldök. Címem: **Kalmár Péter, 9023 Győr, Herman**  
**O. u. 24. Tel.: 06-96-425-490**

Commodore AMIGA 500-as számítógép 1 MB RAM-  
mal, TV modulátorral, egérrel, fémekkel eladó.  
Ugyanitt eladó egy egér PC-hez, egy doboz 5,25" HD-  
s lemez és Amiga-hoz 250 lemez. **Orló László, 3872**  
**Novajdrány, Kossuth út 127**

Eredeti játékok programok OLICSON eladók A500-hoz.  
Válaszborítékokat listát küldök. Cím: **Vais Ferenc, 8621**  
**Zamárdi, Sióközi út 53/A. Tel.: (06-84) 348-020**

Olcsón eladó egy alig használt AMIGA 600-as,  
monochrom monitorral, lemezekkel, joystickokkal.  
Cím: **Varga Miklós, 3351 Verpelét, Lehel u. 3 Tel.: 36-359-285**

Amigások! Irgelem! Eladó egy Commodore 1084S  
színes video monitor 16 000,- Ft-ért, valamint 3,5"  
es DD-s lemezek 50 Ft/db áron. Érdeklődni a (23) 367-  
155-ös telefonszámon lehet. Cím: **Jankó Zoltán, 2030**  
**Erd, Hunyadi J. u. 23.**

Eladó A1200-as 45.000,- Ft és egy jó állapotban  
lévő Philips monitor 25 000,- Ft-ért. Cím: **Sándor**  
**Atilla, 1092 Budapest, Bakáts tér 2 Tel.: 2-178-812**

Amiga programokat cserélnék. **Báder Zoltán, 2011**  
**Budakalász, Pácsi u. 6.**

### PC

Olcsón eladó, 486-os alaplap (ISA), Intel 486DX 33-  
as processzorral 11 000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap  
7.000,- Ft-ért (AMD proc)! Érdeklődni lehet. **Tóth**  
**Csaba, Tel: 06-30-402-936**

Eredeti PC-CD játékok eladók, régiók + újak. **Jóó**  
**András 2-855-083**

Eladó 486DX 2.66 proc, 486 alaplap, S3 Truecolor  
Graphics Accelerator (VESA), QUS (1M) hangkártya,  
Sony CDV 33A CD-ROM, 1.44 és 1.2-es floppy-  
meghajtók, 540 MB winchester (IBM) VESA LD IDE+  
1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super  
Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív  
hangszórók, bifényűző, baby ház. Mindez egyben,  
vagy külön. Várom az ajánlatokat (Garancia magam  
mindennek van) Tel. (esla 6 után) 06-24-365-774  
**Pongrácz Viktor**

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-  
mal. Tel. (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO  
STREAMER, kazettával 14 500,- Ft-ért és egy 120MB-  
os WESTERN DIGITAL winchester 12 000,- Ft-ért.  
Cím: **Endrődi Balázs, 9023 Győr, Pusztaszeri u. 24**  
**Tel.: 96/412-689**

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14"  
SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0  
hangkártya + hanglalk + egér + 20 db lemez Ár:  
130 000,- Ft. Tel.: 22/319-474 **Szabó Barnabás**

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya  
(kompatibilis SB PRO2-vel (8 bites, stereo), 16 bites  
CD lejátszó). Hozza eladó egy nagy tehéllaláb. Ár:  
11 000,- Ft. Cím: ifj. **Ivanics Endre, 7632 Pécs, Nagy**  
**Imre u. 60**

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók,  
játékok és zenét modulok érdekelnek. Ugyanitt C64  
programcsere. Listát és választoriliéket küldj!  
Lemezre is küldhető! Címem: **Varga Zoltán, 9731**  
**Kőszeg, Pf.: 9**

Ingyen adok vagy cserélek szabadonmásolható  
(shareware) PC programokat. Küldj listát vagy  
felbőlyegzött választoriliéket a listámért. **Tilly György,**  
**1139 Budapesti, Rozsnyai u. 5**

486DX4/100-es vadonatúj PC konfiguráció színes  
SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év  
garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Máthai László**

Eladó az alábbi konfiguráció. 386-DX40 MHz,  
128K Cache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive,  
512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14" Axon LR SVGA moni-  
tor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár  
92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland, 2133 Sződliget, Határ**  
**ut 30.**

80286-20MHz alaplap AMD processzorral,  
kilógáslán állapotban eladó T1EADland chipsetes.  
Igy EMS-I tud emulálni (driverrel lemezen adok)  
másrészt UIAB-I. Ár. 5 000,- Ft, ala nincs! **Vida**  
**Szabolcs, 8200 Veszprém, Lóczy L. u. 42/c sz. 3.**

Eredeti PC CD-k eladók. Full Throttle, Drug Wars,  
Chaos Control, Fligh Unlimited, FX Fighter,  
Stonekeep, Command & Conquer stb. Cím: **Sándor**  
**Atilla, 1092 Budapest, Bakáts tér 2 Tel.: 2-178-812**

REKLAMARON (II) eladó egy lényegesen  
lehetővélit Olvott PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD  
, 3,5" és 5,25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) **Érdeklődni lehet. Dinya Gábor, 1 766 581.**

Keresem a Super Street Fighter 2-t és egy Street  
Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére  
**Tabajdi János, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9**

### Egyéb

IBM mátnxprinterre (lehetőleg 9 lús, de lehet más  
is) felhasználók kézikönyvet, illetve kódálási-  
kódok megvételre, vagy kölcsön (pénzért)  
lányomlás céljából. Mindegy megoldás érdekel.  
**Bárlay Artúr, Tel. 1-352-741.**

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ előfizetéssel

- pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 398,- Ft)  
 pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft)  
 ... pl. PC-s játékok 1. (Ára: 648,- Ft, előfizetéssel csak 548,- Ft)  
 pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)  
 pl. PC-s játékok 3. (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)  
 pl. PC-s játékok 4. (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

Elő szeretnék fizetni a Computer Világ c. lapra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (744 Ft) ☐ félévre (1.488 Ft) ☐ 1 évre (2.976 Ft)

Az alábbi kódszámmal jelzett cég(ek) hirdelése(i) felkeltették a figyelmemet. Kérem, hogy részemre a cég(ek)ről bővebb információt küldeni szíveskedjenek. Kódszám(ok): .....

Típek & Trükkök lexikonja  
 ELFOGYOTT!!!

- pl. SpV sorozat (Ára: 1.074,- Ft helyett előfizetéssel csak 600,- Ft)  
 ... pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)  
 pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)  
 ... pl. CoV 52-60 sorozat (Ára: 1.516,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.000,- Ft)  
 ... pl. A PC-k hangja r. könyv (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)

Lapunk 1995/10.  
 (Nr.61.) számában a  
 következő cégek  
 hirdetései találhatóak  
 (zárójelben a kódszámuk)

4M Computerbontó (0013)  
 ACOMP Kft. (0025)  
 AUTOMEX Kft. (0038)  
 AXICO Kft. (0040)  
 Boomerang Computer (0053)  
 CD Archive Kft.  
 (Korongvilág) (0072)  
 Commodore Gyorsszervíz (0088)  
 ComputerBooks Kft. (0105)  
 CROCUS Kft. (0117)  
 OERKO HW (0138)  
 Gábor Dénes Főiskola (0197)  
 H.F.H. Kft. (0215)  
 HELIX Computer (0236)  
 KoBak Kft. (0388)  
 Microsoft Hungary (0411)  
 MIXIM Kft. (0425)  
 Multimedia Meeting Point (0972)  
 MUSZERTECHNIKA Oktatás Kft.  
 (0491)  
 PC Doktor Szaküzlet (0533)  
 Software Station (0678)  
 SOWAH Computer (0711)  
 VIDEOBIT Kft. (0833)  
 Virtual World Shop (0896)

Akarsz továbbtanulni?

A GÁBOR DÉNES FŐISKOLA

Informatikus mérnököket és műszaki  
 menedzsereket képez.

Tagozatok:

Budapest, Békéscsaba, Cegléd, Debrecen, Dunaújváros,  
 Eger, Győr, Gyula, Isaszeg, Kaposvár, Kecskemét, Keszthely,  
 Málészalka, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs,  
 Salgótarján, Sopron, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár,  
 Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Vác, Veszprém,  
 Vöröshatár, Zalaegerszeg

Budapest, XI.  
 Etele út 68.  
 Tel.: 203-0304



Budapest, III.  
 Bécsi út 324.  
 Tel.: 250-6021



KIADÓI SZOLGÁLTATÓ ÉS KERESKEDELMI RTT

COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.

LEVÉLCIM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.

TEL: 1751-564, 1753-591.

FAX: 1753-591

Könyvajánlatunk:

Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez - ARJ, PKZIP & Co.	1 298,- Ft
Stolnicky: Hálózatról kezdő felhasználóknak	1 376,- Ft
László J.: Hangkártya programozás Pascal és Assembly nyelven	1 568,- Ft
Kovácsné-Pergelné-Benkő: Mindenkinél a PC-ről	699,- Ft
Nagy: Vírusvédelem a PC-n - lemezmellettel	1 157,- Ft
László J.: A VGA kártya programozása - lemezmellettel	1 375,- Ft
Tóth-dr. Tamás: WINDOWS'95 és Microsoft Plus	1 995,- Ft
Gerő-Fleisch: WORD for WINDOWS 6.0 magyar és angol	980,- Ft
Gerő-Knzsák: WORD for WINDOWS 6.0 kisokos	498,- Ft
Nagy-Spányik: COREL DRAW 5.0	795,- Ft
Füzi: 3D animáló és grafika a PC-n - lemezmellettel	1 283,- Ft

PRINTER KELLÉKANYAG POSTA

HP, EPSON, OKI, CANON, SAMSUNG, CITIZEN, PANASONIC, STB.

festékszalagok, tonerek, festékpátrók, utóporok nagy választékban rendelkezés  
 Budapest, 1000 Ft felett ingyenes kiszállítás vidékre szállítási utánvétel

Kérjen részletes tájékoztatót!

Telefon/fax: 149-7909 10-17 óráig HELIX COMPUTER

DERKO HW  
 STATION

Commodore 64-hez Action Replay MK 7 3.600,-  
 Atomic Power 1.1 + Action Replay MK 7 4.800,-

Igy, ha bármilyen hardware érdekel, biztosan meggyőzünk, és az is lehet, hogy  
 időközben már bővült a választék! telefon 291-2318  
 Levélezési cím: Budapest, 1126 Budaörsi út 10.

DERKO HARDWARE  
 DERKO BUILDING

Megnyílt!

Virtual World  
 PC CD Shop

Budapest, 1036 Bécsi út 34-36. I.em.  
 (Újpesti Üzletház) Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazavihető kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Ingyenes árlistát, részletes katalógust küldünk, ha megadod a címed!

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-20) 348-246

XT/AT tápegység javítás és

VIDEO szervizelés is!





Szokásos vlnnyogó rovatunk jelentkezik a winchesterekről. Először az alacsony szintű formázás körüli információhiányon kíséreltek meg enyhíteni. Úgy tűnik, mindenki halott már valamit erről az úgyről, de konkrétumokat sajnos nagyon kevesen tudnak. Én mindenesetre megosztom az információimat e témában, abban a reményben, hogy hasznosnak és érdekesnek találják azokat. Közben más érdekességeket is érintünk. Következő számunkban olvasóirunk kérésére teljesítésre kerül sor: Az SCSI különböző válfajai közötti különbségekről majd néhány sort. (single, differential, SCSI-1, SCSI-2, SCSI-3, Fast, Wide, Fast-Wide) Az "AMIs" és egyéb bővítmények a gyorsabb sebesség kedvéért" c. mesét is elkezdjük — meglátjuk mekkorra lesz.

## MI IS AZ AZ ALACSONYSZINTŰ FORMÁZÁS?

Az MF/M/RL/ESDI idejében (az már jó rég volt) egy új merevlemez ugyanolyan volt, mint egy új floppy: teljesen üres. A winchestori rá kellett kötni egy vezérlőre, ami elmondta, hogy hány szektorot írjon le a sávonként — ez teljesen ugyanaz, mint amikor egy floppy-t formázunk. Az egyes sáv formázásakor létrejönnek a szektorazonosítók, a szektorok közötti rések, és természetesen maguk az adatelemek a szektorokban. A legtöbb MF/M/RL/ESDI vezérlőben volt egy kicsi program a ROM-ban, ami ezt a formázást elvégezte, és ezt legtöbbször a DOS debug parancsával indította el az ember.

Természetesen most a magasszintű formázás következik. Ekkor egy partíció belüli készülő a rendszerrel, a különböző rendszertáblázatokkal írunk ilyenkor fel. Ez a DOS FAT rendszerénél csak a boot szektor, a lőkönyvtár, és a fileloglátsírtáblázat (FAT) jelent.

Az első kavarodási pont a lemezeknél van, mert a DOS FORMAT parancsa egyszerűen végez alacsony- és magasszintű formázást a lemezen. Amikor az FDISK-et és a FORMAT-t használjuk egy merevlemezén, akkor csakis magasszintű műveletek hajtanak végbe.

Az MF/M/RL/ESDI és a régi ATA (mint már írtam, ezt IDE-nek isme-rik, de akkor is ATA a neve) egységek ugyanazt a parancsot használják alacsony szintű formázásra, mint a lemezek. Ez a Format Track parancsot (INT 13h/05h) kapták a winchester minden egyes sávjára. Mire már említettem, az létrehozta a szektor azonosítókat, a szektorok közötti réseket, és a szektor adate-ületeit. A réseket két okból kell ki- hangsúlyozni: ebben is adatok tárolódnak, másrészt a méretük léte- lősságú a sebesség szempontjából. A szektorok közti adatokat csak trük- kösen tudjuk megolvasni: a kért sek- tor méretét nem 512 byte-nak hanem valami sokkal nagyobb értéknek

(65536) megadva a legtöbb BIOS vakon beolvassa az első szektor, a szektorok közti adatokat, a következő szektor azonosítóját, annak adatait s.b. Mára az effajla trükkök kiható- ban vannak, de amikor még másol- hatatlan lemezeket akart valaki lé- rohozni, akkor ez egy elég jó trük- nek számított.

A szektor ID (azonosító) egy 8 bi- tes szám (azaz max. 256), általában 1-gyel kezdődik a számozás. Az interleave annyit jelent, hogy ezeket az azonosítókat nem sorban osztják. Ha például a szektorok számozása 1, 2, 3, ..., n; akkor 1-1 interleave- nek hívjuk, ami ugyanaz, mintha nem is lenne interleave. Az 1, n, 2, n+1, 3, ..., n-1 sorozat pedig 2-1 interleave-1 jelent. Az MF/M vezérlők 17 szektorot használtak, 2-1 vagy 3-1 interleave mellett, az RLL pedig 26 szektorot használt.

Amikor formázunk egy sávot, ak- kor a szektor ID felírásakor beállít- hatjuk, hogy az adott szektor rossz. Bármilyen írás vagy olvasás egy ilyen szektorra egy igen speciális hibakódot (Bad Block) eredményez. A DOS FORMAT végigmegy hibás szektor után kutatva a par- titió összes szektorát megkísérli el- olvasni. Olyan szektorokat, amely- ket olvasva kijavíthatatlan hibát vagy Bad Block jelzést talál, hibásnak je- gyezz be a FAT-ba. Az OS/2 HPFS, Unix s.b. rendszereknek is része egy 'bad block' lista, ami azon terü- leteket tartalmazza, ahová nem sza- bad írni.

Az MF/M/RL/ESDI winchesterek egy egyszerű léptetőmotorral oldották meg a lepozicionálást. Amikor ez a motor kezdett kopni, akkor egyre több hibát kaptunk, mert nem a meg- elélt helyre léptető a fej. Egy új alacsony szintű formázás, ami az új helyekre írta a sávokat, megoldotta egy ideig a problémát.

Az új egységek azonban nem léptetőmotorokat használtak. E he- lyett a sávok közé viszonylag nagy "crejű" szervojeleket írtak. Ezeket a jeleket mindig megtalálja a fej a vi- szonylagos nagyobb erősség loly- tán, és így nagyon sokáig képes pontosan marad a pozicionálás. Egy mai winchester borzasztó sávsűrűsége mellett a hőtágulás a fejet tartó kar hosszát akár 5-10 sávval is megvál- toztathatja. Ezért hallhatunk igen lu- csa zajokat a winchesterből akkor is, amikor éppen nem is csinál semmit: éppen újrakalibrálja magát a maga- sabb (esetleg alacsonyabb) hőmér- séklethez. (Egyébként ez általában néhány gyors sávélelés körében

történik)

Ezek a szervo jeleket a winches- tergyártás ellenőrzött körülményei között, igen drága berendezéssel vizs- kálják le a drágas hordozófelü- lekre. Maga a legyártott winchester nem képes ezeket újralírni. Ráadá- sül mivel a legtöbb winchester már 'zóna' elven tárol, a szektorok köz- zti adatok, az ID-k, és az adate-ületek is a gyártáskor kerülnek le a win- ches-terre. A 'zóna' elvel a C64-ól ismerhetjük: a hordozó különböző területein különböző a szektorok száma. Ez nyilvánvalóan növeli az adott felületen tárolható adatok szá- mát. Valószínűleg hamarosan né- hány egység elhagyja a szektor köz- zti adatok nagy részét, és az ID-t is erősen csökkentik. (Sőt, esetleg azt is elhagyhatják)

## KÖVETKEZZEN AZ ATA FORMAT TRACK PARANCSTÖRTÉNELE.

A korai ATA drive-ok nem igazán implementálták a Format Track pa- rancsot — mert elavultnak gondol- ták, és nem is tévedtek túl nagyot. Ne felejtjük el, hogy a vezérlőelekt- ronika nagy része a winchesterre került, így már a winchesteren kel- lett eldönteni, hogy mi történjen egy adott parancsra. (Az MF/M/RL/ESDI winchestereknél említésre méltó elektronika csak a vezérlőn volt, gyakorlatilag közvetlenül a léptetőmotort vezérelték.) Tehát a kezdeti ATA winchester a formázás helyett egyszerűen egy adatmintát írtak a szektorokba formázás helyett. A legtöbb egység nem támogalta a rossz szektor megjelölését. Azonban a winchester gyártás iparát is a le- hetőségek hajtják előre. Így aztán lassan, egyesével, az ATA egységek gyártói is olyan drive-okat hoztak ki, amelyek a Format Track-ra a hagy- mányos úton reagáltak. Ezután va- laki kifejlesztett egy olyan eljárást, amivel egy szektor címét "újraoszt- va", az egy fizikailag egy másik sek- torra mutat. Mindazonáltal, akkor nem is volt, és azóta is kevés pro- gram használja a Format Track-et o- célra.

Az eredeti ATA specifikáció (rev 4.0c, most már ATA-1 néven isme- retes) az egész Format Track paranc- sot dokumentálta de a gyártóra hagyta annak eldöntését, hogy a drive mi csináljon erre. Azt javasol- ja, hogy legálább nullákkal töltse fel a "formált" szektorok adate-ületeit. Az ATA-2 specifikáció viszont teljesen győőzőspecifikusnak mond- ja ezt a parancsot, bármilyen ajánlás nélkül, amivel szemcsére közelebb jutunk ennek a szerencsétlen pa- rancsok a végleges eltűnéséhez.

Végül tehát, az alapkérdés: mit tesz az alacsony szintű formázás egy modern ATA winchesterin?

Bár az AMI BIOS AMI BIOS/Hard Disk Utility/Hard Disk Format ala- csony szintű formázási hajl végre, ez csak MF/M/RL/ESDI winches- terre lett szánva! Van egy gyakran felmerülő ióvhit (?) hogy a BIOS ala- csony szintű formázása tönkrele- te a winchestert. Ugyan eddig ilyen még mindig csak másodkézből hal- lottam, de azért utánanéztam egy kletit a dolognak. Tehát egy ATA drive-ra kladott Format Track pa- rancs a következőket eredményez- het:

- 1) Semmi sem csinál. Ez is elég érdekes lehet: leformáziam, és még mindig rajta van minden.
- 2) 0-kat ír az adate-ületekre. Sike- rült eltörölni minden adatunkat, ami csak volt, de alacsony szintű műveletekre nem került sor.
- 3) A Format Track egy részét hajlja végre, mint a rossz szektor "új- racímzése" vagy a rossz szektor bejelölés. Egy Format Track után valószínűleg itt sem látunk komoly változásokat.
- 4) Az emberi hülyeségnek nincs ha- tára. A winchester ugyanúgy re- agál a Format Track-ra mint MF/M/RL/ESDI. Ez a legjobb esetben jónak jelöl be a gyá- rilag rossz szektor jelölt szektorokat. Ezekben aztán javíthatatlan ECC hibák keletkezhetnek, ami- től menten azt lehet gondolni, hogy ez itt tönkrement. (A leges- legjobb esetben ugyanis a 0-sá- von is van ilyen hiba) Egy noi- mális alacsony szintű formázó- program rendbehozza az ilyen winchestert is. Csak néhány öreg IDE winchester ennyire hülye.

Tehát az ATA drive alacsony szin- tű formázása a legtöbb ször- időpa- zartás. Foglaltuk össze az ide ve- zető tényeket:

- 1) Nincsenek léptetőmotorok
- 2) Igen közeli sávok
- 3) Beépített szervo jelek
- 4) Zóna elvű rögzítés.
- 5) Kevés program használja a Format Track parancsot
- 6) Ez a parancs megduplázza a drive-on elhelyezett elektronika mennyiségét
- 7) És végül, a hibaarány. Egy win- ches-ter két fő részből áll: a le- jekből a lemezekből álló HDA (Head/Disk Assembly) és az elektronika egy nyomtatott áramkörtön — vajon melyik rom- lik el sűrűbben? AZ ELEKTRO- NIKAI

ChX

Tárolja adatait CD-lemezen!  
**CD-felírás 2.900,- Ft**  
CROCUS Kft. Tel./FAX: 271-5714



**Kómerang Computer**

PC AKCIÓ!

1147 Bp., Fűrés u.7. Tel.: 252-2388. H-P: 9-17h-ig

Multimédia tartozékok beépítése  
Sound Blaster komp. hangkártya hangszóróval: 5.996,- Ft  
386DX40 color konfiguráció: 86.100,-  
486DX2-66 color konfiguráció: 99.600,-  
486DX4-100 color konfiguráció: 109.900,-





# PC CODE-orgás

Date: 95:09:22  
Time: 01:17:00 am  
System: Frozen  
Info: Fatal Error (lelepták a fatálatat!)

File: Code-orgás  
User: You

Jack in...

(Ez itt ne zavarjon senki, csak így öjtél felé néha rámpjón a cyberkodhatnék... Meg egyébként is boidog vagyok, hogy találtam ilyen irógépbetűt. Már csak a 8 tús mátrixemulátor hiányzik. CoVboy)

Ebben a részben a gép külvilággal való kapcsolatát biztosító egységek kerülnek sorra: a soros és a párhuzamos illesztő. Ezen felül kitérünk a soros portot leggyakrabban használó egységekre, az egérre. Eddig sémáknak megfelelően egy rövid ismertetés után kezdjük a BIOS-, majd folytassuk a portszintű kezeléssel.

## Párhuzamos illesztő

A párhuzamos illesztő nyolcbites kimenetet biztosít a külvilág felé, melyet elsősorban nyomtatók vezérlésére használnak, s így az adatforgalmat vezérlő jelek ennek megfelelően vannak rajta kialakítva. Az adatvonalak általában csak kimenetek, de egyes kártyákon előfordulhat kétirányú kiépítés is. A porton a következő jelek vannak jelen:

Lab	I/O	Név	Funkció
1	0	-STROBE	Alacsony szintje jelzi, hogy az adatvonalakon lévő adat érvényes.
2	0	D0	
3	0	D1	8 db. adatbit-vonal
...	...	...	...
9	0	D7	
10	1	ACK	Alacsony szintje jelzi a kiküldött adat átvételét.
11	1	BUSY	Magas szintje jelzi, hogy a berendezés foglalt, meg nem kész újabb adat fogadására.
12	1	PE	Paper empty, kitégyt a papír a nyomtatóból.
13	1	SELECT	Berendezés ki választását vezérlő
14	0	AUTO FD	Automatikus szcremális engedélyezés.
15	1	-ERROR	Alacsony szintjével a készülő hibát jelezhet.
16	0	-INIT	Alaphelyzetbe hozáshoz min. 50 ms idő húzunk a csatlakozásra.
17	0	-SEL IN	Az adatvonalak iránya 0-bemenet, 1-kimenet (csak kétirányú illesztőnél)
18..25	GND	Rendszöföld	

A vonalakon beállít változást az illesztő jumperrel állíthatóan az IRQ 5 (INT 0Dh) vagy az IRQ 7 (INT 0Fh) megszakítással jelezni is tudja. Programozási szempontból a felépítés a következőképpen néz ki:

A BIOS négy párhuzamos illesztőt tud kezelni (LPTx), ezek szolgáltatásait az INT 17h-val érhetjük el, ekkor a BIOS elvégzi helyettünk a vezérlőjelek kezelését, az adatforgalom szinkronizálását, a következő három szolgáltatásra egyszerűsítve a nyomtató kezelését:

## INT17h Nyomtató-szolgáltatások

AH=0 A DX, nyomtató (LPTx) ki-nyomtatója az AL-ben kapott karaktert  
AH=1 Alapállapotba hozza a DX, nyomtatót  
AH=2 Lekérdezi a DX, nyomtató állapotát és visszaadja az AH-ban:  
Bit Jel  
7 -BUSY  
6 -(-ACK)  
5 PE  
4 SELECT  
3 -(-ERROR)  
0 időtűllépés

Ha időtűllépés történt, akkor a 7. bit hamis információt tartalmazhat.

Minden egyik szolgáltatása ugyanabban a formában adja vissza a művelet eredményét.

Az időkorlátot az egyes nyomtatókhoz a 0:478h..0:47eh címenek adhatjuk meg 1/18 másodperc-es egységekben, az illesztők báziscímét pedig a 0:408h..0:40fh tartományban lévő négy szó adja meg. A BIOS az időhatárokhöz 14h-t ír, a báziscímeket pedig a konfigurációnak megfelelően állítja be. A szokásos címek 378h, 278h, 3BCh (Hercules kártyákon lévő illesztők ez utóbbit használják). A hardver programozásánál a közvetlenül a vonalakat vezérelhetjük, így módunkban áll eltérni a nyomtatók által használt protokolltól, a bemeneteket pedig saját céljainkra is felhasználhatjuk. A vonalakat a következő pozíciókban érhetjük el (X jelölje az illesztő báziscímét):

## A párhuzamos illesztő portjai

X=0 Adatreqlsztér  
X=1 Állapotregiszter, formátum meggyezik a BIOS által visszaadott hibakóddal, csak itt nincs értelmezve az időtűllépés  
X=2 Parancsregiszter  
Bit Jelentés  
5 Kétirányú kártyán a kimenetek leválasztása  
4 Az IRQ engedélyezése  
3 -(-SEL IN)  
2 -INIT  
1 AUTO FD  
0 -(-STROBE)

A bemeneti vezérlőjelek közvetlen vizsgálataival egyirányú kártyán is lehetőségünk van adatok fogadására, bár így csak 8 bitet használhatunk. Ezen az elven működnek a két számítógép közötti adatforgalmat párhuzamos porttal megvalósító programok is, mint pl. a DOS 6.x INTERLX-je, a Norton Commander, vagy a LapLink. Ezeknél az összeköttetéseknek a kábel huzalozásánál nincs hivatalos előírás, de az egyértelműség érdekében mindenki elfogadta a következő kiosztást:

2 (D0) - 15 (-INIT)  
3 (D1) - 13 (SELECT)  
4 (D2) - 12 (PE)  
5 (D3) - 10 (-ACK)  
6 (D4) - 11 (BUSY)  
10 - 5  
11 - 6  
12 - 4  
13 - 3  
15 - 2  
25 - 25

## Soros illesztő

A soros illesztő feladata annyi, hogy itt a jelek nem egy időben, de több vezetéken haladnak, hanem egy vezetéken egymás után. Ezt az illesztőt elsősorban telefonvonal adatátvitelhez fejlesztették ki. Mivel itt az adatok sorban jönnek, pontos szinkronizációra van szükség. Az adatátvitel során az adó egységet DTE-nek (Data Terminal Equipment), a vevő egységet DSE-nek (Data Set Equipment) nevezik. Ez az adó-vevő szerep nem mindig rögzített, pl. ha egy számítógép modemem keresztül adatot visz ki, akkor a gép az adó, a modem a vevő, míg adat vételkor szükség szerint a modem az adó és a gép a vevő. Az erre az átvitelre vonatkozó előírásokat az RS-232C szabvány írja elő. (A szabvány ugyan mind szinkron, mind aszinkron átvitelt magában foglal, viszont általában csak az aszinkron használják, ezért nevezik a soros illesztőt aszinkron kommunikációs adapternek is.) A szinkronizálást a következő jelvezetékek biztosítják:

DTR (Data Terminal Ready)  
Az adó jelzi vele az üzemi állapotát.

DSR (Data Set Ready)  
A vevő jelzi vele az üzemi állapotát.

RTS (Request to Send)  
Ezt a jelet az adó adja ki, ezzel jelezve a vevőnek, hogy adatot szeretne továbbítani.

CTS (Clear to Send)  
Ezt a jelet a vevő adja válaszul az RTS re, jelezve, hogy készen áll az adatok fogadására.

DCD (Data Carrier Detect)  
Ezt csak modem adhatja a gépnek, jelezve vele, hogy a külső adatvonal (pl. telefonvonal) él, üzemi állapotban.

RI (Ring Indicator)  
! Ezt vonatkozóan semmi leírást nem találtam, hálásan fogadnék bármilyen információt ennek a vonalnak a jelentéséről!



Magának az adatnak két vezetőnek  
van fenntartva:

TxD (Transmitted Data)  
Adott adat

RxD (Received Data)  
Kapott adat

A soros illesztők lehetnek 9 vagy 25 tűs csatlakozóval ellátva, a 9 tűsön csak a fenti jelek vannak kivezetve, míg a 25 tűsön további 11 jel is található, ezekre csak szinkron átvitelnél van szükség, azt viszont igen kevés RS-232C rendszer használja. (A legtöbb multi-I/O kártya ezeket a jeleket nem is valósítja meg.) A kártyán a csatlakozókiosztás a következő:

9	25 tűs
	Jel
3	2 TxD
2	3 RxD
7	4 RTS
8	5 CTS
6	6 DSR
5	7 GND
1	8 DCD
4	20 DTR
9	22 RI

Két számítógép összeköttetéséhez a következő huzalozást kell megvalósítani:

2 (TxD)	-	3 (RxD)
5 (CTS)	-+-	6 (DSR)
	1	
	+-	20 (DTR)
7 (GND)	-	7 (GND)
6	+-	5
	1	
20	-	
3	-	2

Saját készülékek tervezésénél vigyázzunk, mert itt az alacsony/magas állapotokat nem a szokásos 0/5 V-os, hanem +12...+5/-12...-5 V-os feszültség jelzi! Mivel soros vonalon ugyanolyan átviteli sebességhez min. 8-szor akkora sebesség kell, mint a párhuzamos vonalon, ezenkívül a soros átvitelre használt vonal (pl. telefonvonal) zajja igen nagy lehet, akár késleltetések is előfordulhatnak, ezért maguk az adatok is szinkronizálva vannak, és lehetőség van egy paritásbites ellenőrzésre is. Egy soros kapcsolat kb. így néz ki:

1. Az adó a DTR-t magasra húzza, jelezve, hogy üzemképes.
2. Az adó megvizsgálja a DSR-t, hogy a vevő üzemképes-e. Ha nem, akkor nincs kapcsolatot teremteni.
3. Magasra húzza az RTS-t, jelezve, hogy adni akar.
4. Megvárja a CTS-t, amivel a vevő jelzi, hogy vételre kész.
5. Alacsonyra engedi az RTS-t.
6. Átvisz egy byte-ot, ami a következőképp néz ki (a TxD alapállapota magas):
  - a. Egy bitnyi időre alacsonyba húzza a TxD-t, ezzel szinkronizálva a biteket. (Ezt hívják startbitnek.)
  - b. Átviszi a biteket az LSB-től az MSB-ig.
  - c. Ha van paritás-ellenőrzés, akkor a paritásbitet is elküldi.
  - d. Egy vagy két bitnyi időre magasra húzza a TxD-t, ezzel jelölve a byte átvitelének a

végét. (Ezt hívják stopbit/ek/nek.)

7. Ha még van átvendő byte, akkor visszazugrik a 3. ponthoz.

A PC-s soros illesztők lehetővé teszik mind páros, mind páratlan paritásbit használatát, de képesek a paritás nélküli átvitelre is. A stopbit ideje (1 vagy 2 bitnyi idő) is megválasztható. Az egy bitnyi időt az egy másodperc alatt átvihető bitek számával jellemzik. Ez az átlagos illesztők esetében 1,75-től 115200-ig állítható. Az adat érkezését az illesztő a processzornak IRQ3 (INT 0Bh) vagy IRQ4 (INT 0Ch) megszakításkörrel jelzi. A BIOS maximum négy illesztőt képes kezelni (COMx, a COM1-re AUX-ként is hivatkozhatunk). A párhuzamoshoz hasonlóan ezeknek a báziscímek sem rögzítettek: a 0:400h...0:407h tartomány négy szava határozza meg őket (általában 3F8h, 2F8h, 2E8h, 3E8h szokott lenni), az időkorlátokat pedig a 47Ch...47Fh-n lévő négy byte adja meg. A BIOS ide vonatkozó szolgáltatásait az INT 14h hívásával érhetjük el:

### INT 14h Soros átviteli szolgáltatások

AH=0	A DX. soros illesztő formátumának beállítása az AL szerint: Bit Jelentés 7,6,5 Átviteli sebesség = 75*(2^n) bit/sec 4 0=páratlan, 1=páros paritásbit 3 0=nincs levan paritásbit 2 0=egy 1-két stopbit 1 Egy byte-ból 5+n bitet visz át
AH=1	A DX. soros illesztő elküldi az AL-ben megadott karaktert.
AH=2	A DX. soros illesztőről beolvass egy karaktert az AL-ba.
AH=3	A DX. soros illesztő állapotát kérdezi le az AX-ba: Bit Jelentés 15 Időtűllépés 14 Az adó shiftregisztere üres 13 Az adó átmeneti regisztere üres 12 BREAK állapot 11 Keret hiba 10 Paritáshiba 9 Ráfutás történt 8 A vett karakter kiolvasható. Ha időtűllépés történt, a többi bit hamis információt tartalmazhat. 7 DCD 6 RI 5 DSR 4 CTS 3 DCD megváltozott az utolsó kiolvasás óta 2 RI megváltozott az utolsó kiolvasás óta 1 DSR megváltozott az utolsó kiolvasás óta 0 CTS megváltozott az utolsó kiolvasás óta

A BIOS csak 9600 bit/sec-ig képes kezelni az illesztőt, portazíntró kezeléssel viszont a fizikailag

lehetőleg legnagyobb sebességet is el tudjuk érni. Ez a határ abból a módból adódik, ahogyan a kártya a kimenetet vezérlő órajelet generálja. A kártyán van egy állandó 1.8432 MHz frekvenciájú órajelgenerátor, ami egy számlálót léptet, ami pedig az általunk beállított értéknél nullázódik és küld órajelet a tulajdonképpeni soros adó-vevő áramkörnek, az 1.8432 MHz-et osztva az általunk megadott értékkel. (Más szóval az órajel periódusidejét tudjuk 1/1843200 sec pontossággal programozni.) Ennek a frekvenciának az 1/16-a lesz az átviteli sebesség (1-es osztás esetén 1843200/16 = 115200 bit/sec). A kártya felépítése miatt ugyanazon a portcimen lehet elérni az osztó regiszterét és az adatregisztert is, hogy melyiket, azt a DLA nevű bit határozza meg. Az adapter programozása a következő portokon keresztül történhet (X jelölje a báziscímét):

### A soros illesztő portjai

X+0	Az adó ill. a vevő adatregisztere, ha DLA=0, az osztó alacsony helyiértékű byte-ja, ha DLA=1.
X+1	Megszakítás engedélyezését szabályozó regiszter, ha DLA=0 Bit Megszakítást kiváltó ok 3 Modem állapot változása 2 A vevő állapotváltozása 1 Az adó adatregiszterének kiürülése 0 a vett adat érvényes volta Az okok VAGY kapcsolatban lesznek értelmezve. Az osztó a magas helyiértékű byte-ja, ha DLA=1.
X+2	Csak olvasható, a megszakítás okát azonosító regiszter. Bit Jelentés 2,1 Az ok 11 A vevő állapotának változása, törlődik, ha kiolvassuk a vevő állapotregiszterét. 10 A vett adat érvényes, törlődik, ha kiolvassuk az adatot 01 Az adó regisztere üres, új adat beírásakor törlődik. 00 A modem állapotváltozása, törlődik, ha kiolvassuk a modem állapotregiszterét. 0 A megszakítás kérés 0 értékkel jelzi
X+3	Az adó és a vevő parancsregisztere Bit Jelentés 7 DLA 6 BREAK állapot, az adatvonalakat alacsonyra húzza 5 A paritásbit túllépérléte, a paritásbit a kiválasztó bit inverzaltja lesz 4 0=páros, 1=páratlan paritás 3 A paritásbit engedélyezése 2 0=1 1=két stopbit 1,0 Az adatbitek száma = 5+n

X+4 Modem vezérlő regiszter  
 Bit Jelentés  
 4 A kimenetek visszakötése a bemenetekre diagnosztikai célból. A következő ósazeköléseket hozza létre: CTS-DTR, DSR-RTS, RLDS-OUT1, RI-OUT2  
 3 Az OUT2 invertált vezérlése  
 2 Az OUT1 invertált vezérlése  
 1 Az RTS invertált vezérlése  
 0 A DTR invertált vezérlése

(Az OUT1 és OUT2 csak az illesztő központi chipjének kimenete, nem tartozik a kommunikációs vonalakhoz. Az OUT1 általában a PIC-hez van kötve, és ezzel jelzi a soros chip a megszakítási kérélmét, az OUT2 pedig általában nincs felhasználva.)

X+5 Az adó és a vevő állapotregisztere. Ugyanazt az információt adja vissza, mint a BIOS AH=3 hívása az AL-ben.

X+6 A modem állapotregisztere. Ugyanazt az információt adja vissza, mint a BIOS AH=3 hívása az AL-ben.

X+7 Egy általános célú adat-tároló regiszter, amely szabadon felhasználható.

A soros átviteli sebességének egyik mértékegysége, mint láthatuk, a bit/sec, ami az egy másodperc alatt átvitt ósaszus bitek száma, beleértve ebbe a start-, a paritás-, és a stopbiteket is. A lényegesen, hasznos átviteli sebesség mérőszáma a baud-ot használják, az az egy másodperc alatt átvitt adatbitek száma, (pl. 9600 bit/sec, paritásbit, 2 stopbit, 8 adatbit esetén az hasznos átviteli sebessége 6400 baud, paritásbit nélkül és egy stopbittel 8000 baud.)

A soros vonalakra a kommunikációs eszközökön kívül általában egereket szoktak csatlakoztatni, melyek alapvető működése annyi, hogy a belső óragenerátoruk által adott impulzusok közötti elmozdulásokat (előjelesen) számlálják, megvizsgálják a nyomógombokat, és ha ezek bármelyikében változás állt be, az egészet továbbítják a gép soros illesztője felé. A különböző gyártmányú egerek különböző formátumot használhatnak, pl. a Genius egerek paritásbit nélküli, 1 utópites, 8 adatbites, 1200 bit/sec-on átvittel üzemelnek, míg a Logitech gyártmányúknál paritásbit szintén nincs, és az átviteli sebesség is ugyanaz, de 2 stopbit kell és az adatbitek száma csak 6. Különböző a küldött adatcsomagok hossza és felépítése is, pl. a Genius esetén a csomag 5 byte os:  
 0 A nyomógombok állapota  
 B: Jelentés

7.3 Mindig 10000  
 2 0-bal gomb lenyomva  
 1 0-középső gomb lenyomva  
 0 0-jobb gomb lenyomva  
 1 Vízszintes elmozdulás a belső óra utolsó periódusában  
 2 Függőleges elmozdulás ugyanakkor  
 3 Vízszintes elmozdulás a lekérdezés ideje alatt  
 4 Függőleges elmozdulás ugyanakkor

A Logitech esetén a csomag csak 3 byte-os (ne feledjük, hogy a byte-okban ráadásul csak az alsó hat bit tartalmaz adatot !):

0 A nyomógombok adatai és az elmozdulások 4 bitje  
 Bit Jelentés  
 5 1-Bal gomb lenyomva  
 4 1-Jobb gomb lenyomva  
 3,2 A függőleges elmozdulás 7, és 6. bitje  
 1,0 A vízszintes elmozdulás 7, és 6. bitje  
 1 A vízszintes elmozdulás 5.0. bitje  
 2 A függőleges elmozdulás 5.0. bitje

(Mivel több szabad bit nincsen, ezért a középső gomb nem három, hanem négy byte-os kódot generál, de ennek figyeléséhez az időzítést figyelni és az adatokat pufferelni kell.)

Mindkét egernél az adatok érkezését IRQ jelzi, az elmozdulások pedig 8 bites előjeles számok.

A hely szűke miatt az egérmeghajtók által nyújtott BIOS-szintű felület (INT 33h-hívások) lezárta a következő számra csúszik. A példaprogram egyszerű feladatot végez: olvassa az egér pozícióját, az ennek megfelelő helyre kiírja a lenyomott gombok kódját, ha pedig van lenyomott gomb, akkor mozgatlankor nyomot hua maga után. Az illesztő báziscímét és az IRQ-t konstansban, az egér által használt adatformátumot (Genius/Logitech) pedig a megfelelő feltételek definíció direktíva aktivizálásával (DEFINE-ből \$DEFINE) kell megadni neki.

A következő számban sor kerül a fentebb említett magasabb szintű egérkezelésre, és ha a terjedelem engedi, az IDE winchesterek port szintű kezelésére.

Jó code-organát !

```
program Egerkezeslo;
uses crt, dos;
{ COM BASE IRQ
  1 3F8 4
  2 2F8 3 }
const r = $3f8;
      irq = 4;
      sens = 0;
      irqbit = 1 shl irq;
($DEFINE GNS) { Genius }
($DEFINE LGT) { Logitech }
var oldirq : pointer;
      sema : boolean;
      c : byte;
      p : array[0..4] of
```

```
shortint;
a,b : integer;
x,y,xs,ys : integer;

{$F+}
procedure newirq;
interrupt;
begin
  plc:=port[z];
  inc(c);
  {$IFDEF GNS} if c=5 then ($SENDIF)
  {$IFDEF LGT} if c=3 then ($SENDIF)
  begin
    c:=0;
    sema:=true;
  end;
  port[$20]:=520;
end; {$F-}
```

```
begin
  clrscr;
  c:=0;
  getintvec(8+irq,oldirq);
  setintvec(8+irq,newirq);
  port[z+4]:=50B; { OUT2,RTS,DTR
  invd}
  port[z+3]:=$80;
  port[z]:=$60;
  port[z+1]:=0; { 1200 baud }
  {$IFDEF GNS} port[z+3]:=3; ($SENDIF)
  {$IFDEF LGT} port[z+3]:=6; ($SENDIF)
  port[z+1]:=1; { IRQ on data
  ready }
  for a:=0 to 4 do b:=port[z];
  { Clearing the buffer }
  port[$21]:=port[$21] and
  not(irqbit);
  { Enable irq }
```

```
xs:=40; ys:=12;
gotoxy(xs,26-ys);
write('X');
x:=xs*sens; y:=ys*sens;
while not(keypressed) do
  if sema then
  begin
    {$IFDEF GNS}
    b:=587-byte(p[0]);
    inc(x,p[3]*p[1]);
    inc(y,p[4]*p[2]);
    ($SENDIF)
    {$IFDEF LGT}
    b:=(byte(p[0]) shr 4) and 3;
    p[1]:=p[1] or ((p[0] and $03)
    shl 6);
    p[2]:=p[2] or ((p[0] and $0c)
    shl 4);
    inc(x,p[1]); dec(y,p[2]);
    ($SENDIF)
```

```
gotoxy(xs,26-ys);
write(chr(32+byte(b>0)*14));
if x<= 2*sens then x:= 2*sens;
if x>=79*sens then x:=79*sens;
if y<= 2*sens then y:= 2*sens;
if y>=24*sens then y:=24*sens;
xs:=x div sens; ys:=y div
sens;
gotoxy(xs,26-ys);
write(b);
sema:=false;
end;
port[$21]:=port[$21] or irqbit;
{ Disable irq }
setintvec(8+irq,oldirq);
end.
```

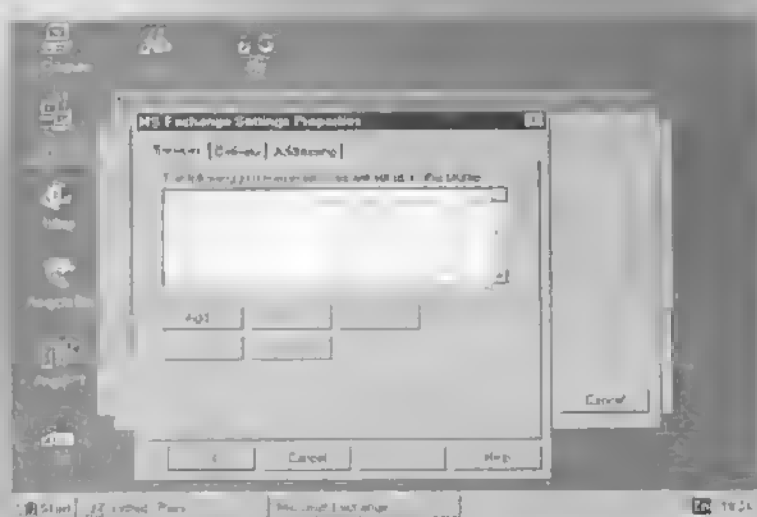
Files

**4M**  
**COMPUTERBONTÓ**  
 Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfelelt és feleslejezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!  
 Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560  
 Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

Arjegyzékünk a FAX-bankban: Tel: 180-8611 Kód 1486# TONE Üzemmodban  
**H.F.H. Kft.** 1081 Budapest, Légszész u.4.  
 Nyitvatartás: h-p: 9-17h-ig Tel.: 06-30/426-491, 06-30/405-175  
**Játékok CD-n!**  
 Tornado: 1.300,- Ft, Grand Prix: 1.896,- Ft,  
 Warcraft: 5.979,- Ft, Inferno: 7.192,- Ft  
 Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!  
 Használt számliógépek adás-vétele  
 A használt számítógép értékeknek beszámítása vásárlásnál!







tekintve van. Ebből következik, hogy a Win95 egy szükségességi sorrendben sorra illija le a PnP egységeket, ahogy eljegynek az erőforrások. Regőla húzódik már az AT architektúra újratervezése...

Szenomia érhethetően hogy egy 60MB-os rendszer miért nem képes CD-ről futni. A Win95 erre mindenestre képtelen, pedig igazán elkészíthető volna erre. A hozzá szükséges hardverből valószínűleg akár még egy második CD meghajtó költsége is elhanyagolható lenne, és mennyi minden férhetne el az operációs rendszer CD-n. Az Office95 beláthatóan például ígérték, hogy az majd menni fog CD-ről. Nagyon logikus lett volna egy Win95 + Office95 CD, mivel a Microsoft reményei szerint előszörban úgyis csak ez fut egy időig.

A Microsoft Network és a Registration Wizardból a Registration Wizard! kerülje el mindenki minél messzebbre. Az on-line regisztráció mellett elküldheti az egész dírsztruktúrát az MSN-re. Maga az MSN eiken kétrendkívül súlyos érv szól. Az első az egész világra vonatkozik: olyan objektumokat is definiál, amelyek törlődnek automatikusan végrehajlódnak. Ez olyan komoly vírusvesztélyt jelent, hogy jó néhány országban a Win95 beállítását fontalgatják miatta. A másik csak Európán vonatkozik: az Ára. A hagyományos kereskedelmi on-line szolgáltatók eles versenyben vannak az USA-ban, míg Európában jelen pillanatban még a szabad tablás folyik, amibe az MSN is beszúrt. És meg egy kicsit dolog a Money 95 az Intuit Quicken programját használja, és nem az MSN-en hanem CompuServe-en át kommunikál...

Az operációs rendszer teljesítménye természetesen erősen memóriafüggő. Ez vonatkozik mindegyik 32 bites operációs rendszerre — akár milyen 32 bites op.rendszerünk is van, a 4MB-ól 8MB-ig történő újrási nagyon meghaladja a rendszert. Más szavakkal: amíg 4MB-od van, addig telejtsd el minden 32 bites op.rendszerrel. (Bár az OS/2 a PM nélkül, valamilyen kisebb shelllel elviselhetően fut 4MB-n, de ez így nem egy grafikus op.rendszer) Míg sem a Windows 3.1, sem Windows for Workgroups nem mutatott lényegi sebességmódosulást 16MB-nál több RAM-mal, addig a Win95 teljesítménye egy picit javult, 24-32MB RAM esetén érte el a Windows 3.1 sebességét. Gyorsabb gépeken (Pentium

90) 32MB-n már egy egészen picit meg is haladta, de a Win95 3.11-el akkor sem képes beírni.

Egy érdekesség India messzéről. Ott a kormány először betiltatta a Win95-t, mert egy Pakisztánból vitatott hadászati szoftvert tartalmazó leányzó az időzóna tévképről. Erre a Microsoft válasza az volt, hogy az Indiába szánt kópiákból kihagyta az egész időzóna részt.

Lóssuk most a technikai problémákat — lesz egy jó nagy csomó.

Ehhez borzasztó mélyről kell kezdeni: a processzor mélységeiben. Csak 386-nál lejtőbb prociól fogunk szólni. Egy ilyen processzor bekapcsoláskor egy 8086 (XT) tudását nyújtja, egy kicsit nagyobb (nehány kHz-es) sebességgel pár százszor akkora sebességgel. Tehát akkora mennyi memóriát is agattunk rá, ő csak 1MB-t lát belőle és azt is szegmentálva kell elérni. Ezt hívjuk valós módnak. Természetesen vannak másik processzor módok, amelyek sokkal többet tudnak. Ezeket együttesen védett módnak hívhatjuk, mert ezekben az állapotokban a programokat felügyelheti egy másik program, ami teljes egészében védheti a hardvert az illegális eléréstől. Ebből a két védett módból az egyiket védett (protected) módnak hívják, ami számunkra most nem lesz túlzottan érdekes. A másik a V86 üzemmód. Ekkor a processzor képes sok-sok 8086-nak mutatni magát, ezeknek neve virtuális 8086. Erre épülhet virtuális gép is, ami ideális esetben nem is tud a többi task létezéséről. Az ezeket felügyelő programot Virtual

Machina Manager-nek hívjuk, szép szóval VMM-nek. A VMM dönti el például, hogy a fizikai memória mely részeitől állítja össze azt a memóriaterületet, amit aztán a virtuális gépi lal fog.

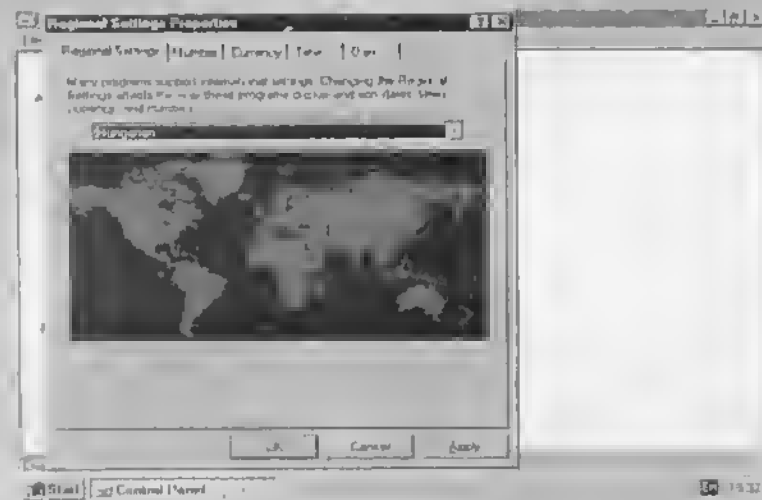
A DOS alapú programok a 80-as évek vége felé kezdtek kinőni a rendelkezésre álló 640KB memóriát. Ekkor született olyan programok, amelyek a gépet V86 módba kapcsolták, és az alatta futó DOS program képes volt szegmentálás és minden probléma nélkül 4GB-t elérni. Ezeket hívják DOS extendereknek, mert a DOS képességeit csak kiterjesztették. A memóriamenedzselésen kívül minden feladatot (elsősorban a fájlműveleteket) továbbra is a DOS látott el. Egy érdekes részhez érkezünk, a DOS valós módban fut, a program meg V86 módban — hogyan ért el a program a DOS-t? A trükk ott van, hogy a VMM — mint a gépet felügyelő program — feladata a befutó megszakítások kezelése. Mivel a DOS hívások szabályosan megszakításokkal történnek, ezért a VMM ezeket elkapva el tudja végezni a szükséges műveleteket, és a DOS-nak át tudja adni a hívást. Egy igazán érdekesség következik, kis programozási ismeret azonban szükséges hozzá. Mint említettem szabályosan INT utasítással történik egy DOS hívás. Azonban a PUSHF, CALL FAR utasítások valós módban pont ugyanazt végzik, mint az INT parancs. Az INT parancsnak fix az argumentuma, tehát olyan utasítás, hogy INT BX nincsen. Ezekből következik, hogy jó néhány fordító egy kézzel beírja INT hívást (int86) egyszerűen egy PUSHF, CALL FAR párosra fordította. Egy ilyen módon fordított program nem tudhat helyesen egy DOS extender alatt. Ismétlem, ehhez nem kell valami programozói gonoszság, hanem egész egyszerűen a fordító volt olyan, hogy V86 módban hibásan fordította a kódot, ami megint öngy. Ugyanis a V86 mód egyik előnye lenne, hogy a kódszegmens (ill a szegmens már egészen más, mint valós módban) leíróje hossza lehet például írás ellen lehetne védeni. Egyetlen megoldás lenne célszerű, de azt még nem látom: egy táblázat 256 INT parancssal és ebbe utasítja JMP BX parancssal. Azonban eddig még egyik API-nak sem része a kódszegmens leírásának túltá, ez nem szükséges. Mindazonáltal igen hasznos lenne, mert például a vírusok teljes

déselt igencsak megnehezítene (Nem lenne lehetetlen, de nehezebb lenne).

Vannak tehát DOS extender programok, amelyek lehetővé teszik a memória teljes kihasználását és a DOS hívások mindegyike kihasználva rajtuk. Ezek legismertebb példája a DOS4GW, amit szintén minden modern játékos használ. A másik igen kevésbé ismert ilyen minőségében, pedig több ismert példányt is befele világszerte. Sok neve volt: először WIN386, majd a Microsoft C 7.0-ból idején MSDPMI, a Chicago kora belálatban DOS386 (ez a legpontosabb név), majd a Win95-ben VMM32.VXD. Ahogy fejlődött a Windows, úgy egyre több DOS hívást már nem a DOS kezel, hanem a WIN386 különböző alkalmazásával. A Windows for Workgroups 3.11-ben már megjelent a fájlműveletek nem DOS-os végrehajtása 32 bites file előrése neven. A Win95-ben már alig néhány dolog maradt a DOS kezében: az időt és a dátumot kezel, és újol ismert PSP-t kezel. De akkor is ott van, amikor is állítson a Microsoft, csak éppen nem ez okoz sok gondot. A PSP az az egyik legdöbbenetesebb az egészben a Windows taskok váltásánál a DOS végzi egy Set PSP parancsot. A témáról részletesen olvashatunk Andrew Schulinan: Unauthorized Windows 95 c. igen kiváló művében. Az operációs rendszer szolgáltatásait valójában VxD-k (Virtual Device Driver) nyújtják. Ezek tulajdonképpen a jó régi TSR programok 32 bites szabványosabb változatai. Gond nélkül be- és kiemelhetők (Hook, V86, Inl, Chain) az interruptok kiszolgálóinak láncaiból. Amikor bejut egy interrupt, akkor a VMM azt ezen a V86 Inl Chain-on lévő VxD-knek adja tovább, mindaddig amíg valamelyik azt nem mondja, hogy ez a hívás ki van szolgálva. Mint említettük, a Win95 szolgáltatásait ilyen VxD-k nyújtják. Azt hogy a DOS csak azokat a hívásokat kapja meg, amiket más nem kezelte, egyetemesen az biztosítja, hogy a DOSMGR.VxD a lánc végén helyezkedik el. A nagy probléma az, hogy egy VxD voltaképpen azt tesz amit akar, és egyáltalán nem szűz meg VxD gond nélkül megdőlhet a rendszer, tönkélhető az adatainkat, stb.

Ez a 32 bites, új integrált operációs rendszer nem teljesen 32 bites, nem új, és nem integrált — legalábbis az integráltáságnak új dimenzióját nem ledezhajlók fel benne. A DOS már az 5.0 óta aktívan kommunikál a futó Windows-zal. A Windows — felváltva fogom a VMM és a Windows szavakat használni a WIN386-ra — a V86 több virtuális gépének (virtuális gép: VM) lehetőségét csak annyira használja ki, hogy a DOS taskok külön "gépen" futnak. Sajnos a Windows programok, akár 16 (Win16) akár 32 (Win32) taskok a rendszer VM-ben futnak.

Most már ismerjük a Windows mélységeit — de mennyiben érint ez a tudó programok? Az "alul" futó DOS nem túlzottan veszélyes, mert a V86 üzemmód miatt inkább "felül" fut a DOS, ráadásul nem túl sok dolog van rábízva. A DOS (majdnem) minden "veszélyes" lépését a VMM felügyeli. Jó példa erre az, amikor csak a 32 bites disk előrése van bekapcsolva. Ekkor például egy file olvasás hívás el is jut a DOS-ig, ami átfordítja azt néhány BIOS diskolva-

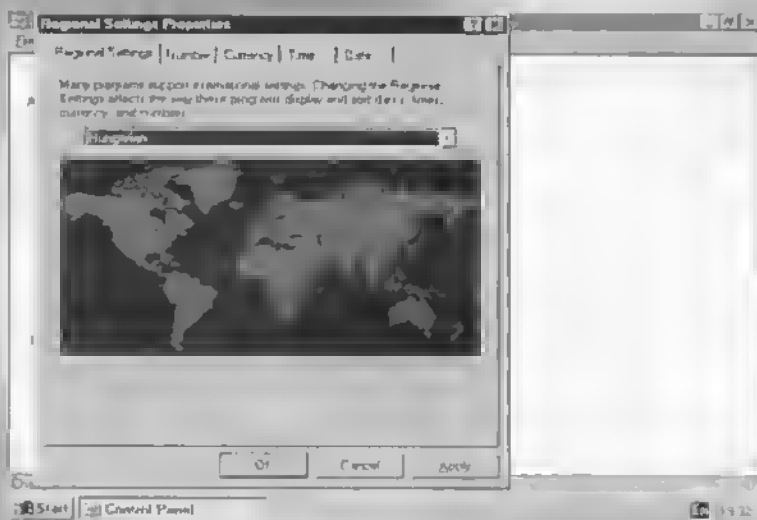




sás hívására, amit a VMM kap el, és továbbadja a 32 bites diszkrételési biztosított modulnak. Más probléma van itt, az első a DOS taskokhoz kapcsolódik: biztosító magas privilégiumokkal futnak. Minden operációs rendszer tervezőjének döntenie kell a biztonság és a sebesség között. Igen nagy biztonságú rendszerek viszonylag gyors és bonyolult hardver szükséges. (Lásd még az IBM VM rendszerű gépet) A PC-knél például a DOS emulációnál kell dönteni, hogy mit lehet és mit nem egy ilyen program. A Windows NT (és a még visszatérők) tervezői úgy döntöttek, hogy a legalsóbban privilégiummal futtatjuk a DOS taskot, ennek eredménye a nem tökéletes, és lassú DOS emuláció. A Win95 a legmagasabb privilégiummal futtatja a DOS taskot, és ez gyors és igen jó hatásfokú DOS emulációt eredményez. A jó hatásfoknak természetesen a hibák is részei. Ezek közül tartozik például ha egy DOS task valamilyen pontosan időzített műveletet hajl végre, és ezért letiltja az interruptokat, és ebben az állapotban "meglagy", akkor magával rántja az egész gépet. Ugyanis a DOS interrupt flag állítása a fizikai interrupt flag állítását jelenti, mert a magas privilégiumok miatt a VMM nem "látja" ezt a műveletet. Ha egy Windows NT alatt futó DOS programban fut le egy CLI parancs, akkor az a program az STI utasításig nem kapja meg az interruptokat, mert az adott task leírásában az NT beállítja az interruptok tiltását jelző flag-et. A Win95-nek erre nincs módja DOS taskok esetén. OS/2 alatt is "megbáculhat" a gép ugyanittól. Bizonyos, ritka hardver (PS/2) esetén van egy külön időzítő, ami nem függ a felhasználói interruptoktól, és ha ezen időzítő túl sokáig le vannak tiltva, akkor engedélyezi őket (waitdog timer).

A másik súlyos probléma, hogy bizonyos rendszertérületeket minden task látni, és ezeket leállíthatja. A Win16 és a DOS taskok az alsó 1MB-t tudják jónkrelenni a Win32 taskok számára az alsó 64K tilva van írása, de sajnos az a terület (3-4GB közötti címtartomány), ahol a VMM, a VxD-k szóval az egész rendszer fut az írási és olvasható számukra Windows NT alatt persze minden task külön virtuális gépet kap, és ilyen problémák nem lépnek fel. Az sem igazán jó, hogy a DOS taskok videómódú válthatnak, mert igen könnyen előfordulhat, hogy ebből csak a csatlakoztatott Win95-t.

Az új 32 bites kernellel nincs sok probléma, mindössze annyi, hogy a Microsoft megkísérelt 4MB-t futó rendszert kiadni. És mivel a 32 bites kód is, az is hosszabb, mint a 16 bites, így túlszáll az a több memóriára kell. Ezért hat a sok funkció nem látak meg (esetleg újra) 32 biten, hanem a 16 bites kernelre hagyták, itt nem a bit szám számít, hanem az, hogy az a régi kernel (kernel alatt érve a KERNEL, USER, GDI modulokat) kooperatív multitask üzemmódba készült, ezért csak egyszer lehet belépni. Ezért a Win32 taskokból, a 32 bites kernel közveitől kezdve Win16 hívásokkal sorba kell állítani. A multitask itt még működik, mert a Win32 taskokat preemptív multitaskolja a Win95. Ez annyit tesz, hogy nem a task dönti el, hogy mikor adja át a CPU-t a Win95-nek, hanem a Win95 dönt. A Win16 taskok esetén sajnos ez nem



így van, ezek kooperatív 'multitask' üzemmódban futnak — amikor éppen úgy gondolja a program, hogy most elégot futott, akkor átadja a vezérlést a többi programnak. Így aztán a Win32 taskokkal azt csinál a VMM, amit jónak lát, várthatja is őket, amíg lezababul valamilyen időzítés, például a Win16 kernel. A következő természetesen az lesz, hogy elindítunk egy Win16 programot. Ez a Win16 program nem tud arról, hogy itt egy csónó Win32 program fut mellette, amik Win16 kernel hívnek, nem is tudhat róla. Ezért nagy vidáman hív egy Win16 funkciót. Ekkor a rendszer szépen kihallja, mert mint említettem a Win16 kernel csak egy dolgot képes egyszerre csinálni. Mivel a Win16 programokat nem tudja a Windows 95 preemptív multitaskolni, ezért egy korábbi megoldást választottak: a Win16 kernelhez való hozzáférést leállítja a 32 bites programoknál, amíg egy Win16 program fut. Ez természetesen azonnal megöli a preemptív multitaskot is, mert mint említettem, jó néhány funkció végez el a 16 bites kernel. Ez a fő oka, ami miatt mindenki azt javasolja, hogy várjuk meg programjaink Win32 verziót.

A 16 bites Windows kernellel való lüggés még egy kellemes dolgot eredményez: a USER és a GDI heap területe még mindig 64K. Ezek szabad területét jelezte ki százalékban a Program Manager Resources Free növe. Vagyis a Windows 3.x egyik legnagyobb rákénélje változatlanul velünk van.

Másik, nem annyira technikai probléma a Win16 taskokkal kapcsolatban a SYSTEM.INI. Bár a hardver információ mára nem ebben tárolódik, a Win16 programok ebben szerelelnek mindenfelől átlógatni. Magában is megérdemelne pár oldalt, hogy miért kell minden ágrószakadi programcskának a rendszeri inicializáló fájlba beletérni, ami ott a WIN.INI. De a Win95 alatt ez a művelet persze rosszul is elszólhat, hiszen a SYSTEM.INI-ben sok minden nincs, amit szeretne átlógni. Egy ilyen balcsal után állandóan holmi letört programokat omleget a Win95 minden indításakor. Szinte az egyetlen mód, ahogy rá lehetett jönni, mi történt, a dátumok szemléltése volt — feltűnt, hogy a SYSTEM.INI milyen liessen változott. Ezt kitarakítva szépen visszaállt a rend. Ezt pedig sajnos mára ismerjük: jön a program, beolubalra a SYSTEM.INI-be, aztán lehet közel takarítani utána.

Tegyük fel, hogy valaki mondjuk egy játékot szeretne elindítani Win95 alatt. Még az elkövetkező hónapok új játéka közül is csak kevés készült Win95 alá, inkább DOS játékok lesznek ezek. És persze a régi legnagyobbat is DOS alatt fut. Ha ez a játék óppenséggel nem fut egy ablakban, ami a legelőbbre sajnos igaz, akkor a Win95 csodás "Single Application Mode"-ja következik. Ez valójában egy humbug, ez nem más, mint a DOS maga. Amikor a Win95 feláll, akkor betöltődik a DOS, majd automatikusan a Windows. Amikor SAM módba lépünk, akkor pedig egyszerűen kilép a Windows, egy kicsi részi maga után hagyva, ami majd újrallozta azt. De ha kilépett a Windows 95, akkor ott vagyunk ahol a part szakad. Ugyanolyan nehézkesek maradnak a hardver beállítások, sőt. Ami a nagyobb baj, az az, hogy minden taskunk is abbahagyja a működést, tehát pl. egy hosszú fájl letöltése vagy egy hosszabb Excel számolás mellett nem játszhatunk egy jót. Ha pedig kihasználnuk a hálozások lehetőségeket, akkor mások fognak megtepedni — ugyanis ekkor természetesen a Win95 hálózata sincs bent. Ez az üzemmód egyszerűen átvétel, az OS/2-nél legutóbb beismert, hogy ez itt kérem Dual Boot, amikor valami nagyon nem megy, akkor DOS-t bootolhatsz.

Ha már játékokat emlegetek, akkor adok néhány tippet az ablakokban történő futtatáshoz. No ablakban, hanem teljesképernyős üzemmódban futtunk. A CD-ROM cache-t tiltsuk ki, mert a legtöbb játéknak megvan a saját CD cache-e és kicsit tura lesz a hang, amikor a kellő "összeakad" — ugrik pár másodpercet. A Properties menüben az Allow Screen Saver (Background alatt) nyitjuk ki, az Always Suspend (Foreground) viszont kapcsoljuk be. Az Idle Sensitivity értékét legyünk Low-ra. Végül a Program alatt a "Prevent MS-DOS-based programs from detecting Windows" opció kapcsoljuk be.

A bootmenüről szólva meg kell említenem, hogy szokás szerint jónéhány nem dokumentált beállítás van a Win95-ben. Például az MSDOS.SYS nevű szövegfájl a gyökérkönyvtárban az általában rendszerile, de itt nem, itt mindenféle dolgokat állítunk be INI stílusban. Például Logo=0-val kikapcsolhatjuk a Win95 logót, Bootmenu=1-el állandóra tehetjük az amúgy F8-al kapcsolható menüt. Az

F8-al való kapcsolás lehetősége a BootDelay=0 opcióval a [Hatalmas] másodpercet letilthatjuk ezt és az F4 gombokkal a BootDelay=0 opcióval. A BootWin=0 automatikusan a régi DOS-t, a BootGUI=0 automatikusan a DOS 7-t állítja.

Egy másik alapvető probléma a FAT fájlrendszer használata. A 255 karakteres fájlneveket úgy érte el a Win95, hogy a normál fájlbejegyzéshez tartozik egy 8+31 pusú név. A többi betűt, betűnket két byte tárolva elég kicsi számú fájlnevet lehet tárolni. A FAT fájlrendszerben az EA, DATA, SF nevű fájlban, az UMDSOS pedig könyvtárként egy —linux— nevű fájlban tart a dolgait, ami egy teljesen szabályos módszer. Természetesen mind az OS/2, mind a Linux, mind az NT rendelkezik egy sokkal fejlettebb fájlrendszerrel, mint a FAT. Ezek mindegyike bírni látni használni, tehát dupla annyit fájl egyel több keresést jelent. A FAT lineáris keresésénél dupla annyit fájlban keresni dupla annyit időt igényel. Szintén is, mert a FAT 8GB-t partícionálhat. No persze ekkora partíciók sehol nem kellelnek — a FAT másik kedves tulajdonsága, hogy nagyobb partíciók esetén rugalmas helyet pazarol el. Az egész rendszer meg elfogadható volt 10-20MB-s vinyóra, de 1-2GB-s vinyóméreteknél máris több, mint bosszantó.

További hibákat keresve elég könnyen ráakadhatunk a Gelfree Space funkcióra. Ez egy Win16 hívás, ami visszaadja a szabad memóriát (fizikai és swap) nagyságát Win95 alatt a fizikai, installált RAM-t jelzi ki. Ez természetesen nem változik soha, így aztán jó néhány program teljesen meghűlül el. A Win32 taskoknak van persze új hívás, de az a Win16 programokon nem segít. Egy lehetséges oka ennek a lineáris viselkedésnek az lehet, hogy a Win95 a szabad vinyóterület végső határig képes virtuális memóriánkat legigolálni a vinyót, és néhány program biztosan nem bírja annak, ha azt kapná, hogy 3GB memóriát szabad.

Ha már ennyit emlegettem az NT-t, akkor fel kell hívnom a figyelmet arra, hogy a Win95-nek igazán nincs jövője. Mindenki azt javasolja, hogy csak akkor álljunk át a Win95-re ha már az alkalmazásaink 32 bites verziója és elég gyors a hardverünk is. De ekkor már az NT-re is készen állunk, hiszen a Win95-n futó összes program fut NT-n is, és egy közepes Win95 rendszeren már eljut a Win NT is. Mára a Microsoft is ezt támogatja, többször nyilatkozta, hogy a Win95 az NT "előszobája". Ha összehajlítjuk a cikkekben leírtakat a Win95 architektúrája a Windows 3.1-ének továbbfejlesztése annak újratervezése helyett, és az interface is sok helyen logikailag akkor látható, hogy sok ember számára ez az előszoba viszont ki fog maradni.

# ELŐSEGÉLY



**Vida Szabolcs** Veszprémből küldött egy lippet PC-re: DUNE 2: Nem csak a Harvester, hanem az összes többi lánctalpas járgány is elfapsza az Infantryt, Troopert, Fieomnt, Sidaukait. (Ajánlom neked a 9. pályát. Lesz mit ülhengereznél... — DoT).

Úgy két éve jelent meg egy szupi kis PC-s csoda. Most ehhez küldött be kódokat **Kadocsa Krisztlán** Budapesti olvasónk. Ugye mindenki kiálta, hogy a **The Losi Vikings**ről van szó. 2-GRBF, 3-TLPT, 4-GRND, 5-LLMO, 6-FLOT, 7-TRSS, 8-PRHS, 9-CVRN, 10-BBLS, 11-VLCN, 12-OCKS, 13-PHR0, 14-C1R0, 15-SPKS, 16-JMNN, 17-TTRS, 18-JLLY, 19-PLNG, 20-BTRY, 21-JNKR, 22-CBLT, 23-HOPP, 24-SMRT, 25-V8TR, 26-NFLB, 27-WKKY, 28-CMB0, 29-8BLL, 30-TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR. A levelemből kikeveredett ez a kis PC-s segítség is: A **Commander Keen IV, V**-ben ha a 'B', 'T', 'A' billentyűket egyszerre lenyomjuk, kapunk +1 élelet, és 99 golyónk lesz.

**Fekete Bálint** Budapestről az **LHX Attack Chopper**-ezőkön szeretne segíteni azzal, hogy elárulja nekik: ha repülés közben lenyomják a CTRL+R billentyűket, akkor a CHAFF FLARE, fegyverek visszahúzódnak a maximumra. Egyetlen hátránya eme kis csalásnak, hogy a

küldetés végén nem kapunk pontot. Megjegyzés: a gépünk károsodásai nem javulnak ki, de a Chaff, Flare akkor is "visszajön", ha szállították a kilövőkéjét.

**Molnár Richárd** Maktáriából a Microproje Formula 1 GP' kódjait küldte el. J-re. Ehhez annyit tűznék hozzá, hogy vannak olyan verziók, amelyeknél mellékelve van egy bizonyos CRACK.COM. Hogy ez mire szolgál, azt mindenki találja ki maga. Használni viszont ne használja, mert a program észreveszi, hogy fel van törve, és a játék közben 4-5 perc múlva összezavarja a ki-mányzást. Az alábbi kódok használataival kiküszöbölhetjük ezt a kis bakit. Ez egyébként az újabb, PIGMY közön átmeneti verzióban is így van, és is mellékelte a kódokat. Ja, az itt lévők (mármint ott a bal alsó sarokban) az angol nyelvű kézikönyvből vannak (örököz az elején az English Manualt válasszuk).

Még egy kis kiegészítés a **Railroad Tycoon**-hoz. Szilágyi Laszlotól: Akiknek nincs egere, jól jöhet ez a billentyűzet táblázat:

Tab — váltás a vonal-as ablak (jobbra lent) és a játéklőközött.  
I — információ az adott területegységről (mennyibe kerül, mit lehet idehozni/elfinni stb.)  
F1-F4 — nagyítás (térkép)  
F3-nál csak a saját városok, vona-

tek (+amit visznek), sínek láthatók.

F5 — az évvégi mérlegel kérdéshetjük le.

F6 — vonalak listája (honnan hova megy, mit visz, típusa stb.)

F7 — új vonat vásárlása

F8 — új állomás vásárlása

F9 — tőzsdei ügylet

F10 — Földmérés

C — a négyzet alakú kurzort a játéklőközött közepére teszi

Num Lock — bekapcsolt állapotában tudunk pályát építeni

Home — balra le

End — balra le

Page Up — jobbra le

Page Down — jobbra le, + kurzor nyílak

A **Creten Soft** Inc tagja **Barnabuci**, és **Bazsi** elküldték a PC-s **Flashback** kódjait.

Facile, Normal, Expert (abnormál?)

1.	JAGUAR
BANTHA	TOHOLD
2.	COMBEL
SHIVA	PICOLO
3.	ANTIC
KASYK	FUGU
Death Tower Show	
4.	NOLAN
SARLAC	CAPSUL
Föld	
5.	ARTHUR
MAENOC	ZZZAP
Bőrön komplexum	
6.	SHIRYU
SULUST	MANIAC
Idegenek bolygója	
7.	RENDER
NEPTUN	NO WAY
Agy megsemmisítés	

Mindenki fedezékbe! Meneküljétek! Ugyanis **Kiss Ákos** Debreceni versenyzőnk újabb csomagja akadt a kezébe. Imo egy kis válogatás **StarTrek** billentyűzet:

1-0 sebesség  
A célpont-azonosítás  
C computer  
D javítások  
Ez összes energiát a pajzsra koncentrálja

Hrádózás  
K Kik-menü (hajónapló, teleport, I/O menü)

N navigációs térkép  
O Orbitális pályára állni  
P pause  
S pajzsok  
T beszélgetni Spock-al  
V "műszert" be/ki  
W legyek  
X nagyítás/kicsinyítés (vagy fordítva?)

Enter lőgés  
Space torpedó  
Tab kormányzás, híd közötti váltás  
Ctrl+M zone  
Ctrl+Q kilepés

D: Generation billentyűzet.  
S status

U használni egy lőrgyát  
Enter beszélni  
Esc pause  
Ctrl+Q kilepés  
Ctrl+R új játék  
Ctrl+A öngyilkosság, airt az osetre ha beragadnánk  
Ctrl+V verzió  
Ctrl+Shangok  
Alt+R kimenetlő játékkállás betöltése  
Alt+S játékkállás kimenetle  
Alt+K kurzorgombbk váltása

Valaki PontOnnan a **GOBLIINS** kódjait küldte el nekünk. Lássuk: A játék egy-egy pályá végén néha nem egyforma kódok ad. Ez amiatt van, hogy azt is figyelembe veszi, hogy mennyi energiánk maradt a pályá végére.  
2 - VOVOFDE / 3 - ICIGCAA / 4 - EGPORCC / 5 - FTWKFFN / 6 - HOWFTFW / 7 - DWNDGBW / 8 - JCJCJHM / 9 - ICVGCCT / 10 - LOPCUJV / 11 - HNWVGKB / 12 - FTOKULE / 13 - DCPLOMF / 14 - EWDGNNJ / 15 - TCNGTOV / 16 - TCVRPM / 17 - IODNKOO / 18 - KKKPURE / 19 - NGOGKSP / 20 - NNGWTTT / 21 - LGWFGUS / 22 - ki tudja tovább?

**Fekete Gábor** Siófokról egy régebbi PC-s sikerjátékhoz küldött tippeket.

**Larry 1:** Aki a leírással játszik (PC-s játékok 1.), megdöbbenve tapasztalja, hogy a végén 6 pont hiányzik. Ha megnézzük a pénztárcánkat, láthatunk benne feljegyzéseket, hitelkártyákat, névjegykártyákat. LOOK-oljuk meg mindegyiket! A névjegykártyán van egy telefonszám, amit felhívva 5 pontot kapunk. De ha van az az 1 pont?

**Somogyi Lajos** budapesti lakos "két apó-cseprő dolog kapcsán" keresett fel minket. Vannak viszont, akiknek problémát okozhatlak eme hiányságok.

A **Birds of Prey** leírás egyik fontosabb része hibásan jelent meg. Legyen választható: manuális/automatikus ('F3' ha manuális), legyver-váltás: 'bal Shift', lövés az aktuális legyverrel, illetve legyver indítása/kioldása: 'Space' (Joy lüz)... Innenlőtt már oké. A másik dolog egy kis kiegészítés a **Spirit of Excalibur**-hoz: A második kalandban könnyen rá lehet bérni King Clarence-t a behódolásra, hogy országát átadja Constantine-nak: A Canleburyből jövő lovag ne Londonban várja meg a Yorkból menekülő Clarence-t, hanem siessen elé. Amikor a lovag találkozik vele, meglepő módon vesztőgössük meg néhány arannyal. Eire lássunk csodát, Clarence kilakad, hogy ha megmenekülünk őt Melehanról, s seregétől, belenyugszik és hűségesköt tesz a koronának. Ettől kezdve őt is irányít-haljuk és a térképen majd beszélgetve, vagyis a sajátunknak láthatjuk ezt a területet is. Ha Clarence-t Camelotba küldjük, vniázslat ide vagy oda, katonái simán felépítik az őrást, így a lovagok hamarabb indulhatnak el csatlósaként. Aki időt nyer, életet nyer...

**Szűcs Péter**, Ballószőlő barátom azt üzeni, hogy aki a **SIM FARM**-ban gyorsan akar meggazdagodni, az iöltsse be a **LOAD CROPS** (FILE menü)-nél a **naiaacsot**. Kb. 30 rongyol ér. Ha nem jött be egy termés, várunk néhány hetet-hónapot, fellog menni az ára.

DoT

PAGE	PAR.	LINE	WORD	CODE
7	2	1	3	ONE
9	3	2	4	HIGHES
13	1	5	2	THESE
17	7	1	1	JUST
23	2	1	2	SHOULD
20	2	1	9	AROUND
22	5	1	4	THE
18	7	1	7	STRAIG
38	1	1	1	WHEN
41	2	1	3	ROOKIE
41	4	1	6	WITH
54	1	1	3	HAVE
54	1	1	11	CHANCE
73	2	1	3	GRID
73	4	1	1	THEN
75	2	1	2	CARS
79	1	5	1	COMPEN
83	1	3	4	BEND
89	1	1	5	SPA
95	1	1	15	TAKE
99	1	3	3	BRAKES
101	4	1	5	LAST
109	2	1	1	FORMER
120	4	2	2	HOT
123	2	1	2	BEST
127	2	1	3	STAYS
120	4	1	10	SOFT
135	2	1	5	MUST
137	1	4	4	FOR
137	1	1	9	ACNNO
147	3	1	7	TOP
151	2	1	4	TEAMS
156	1	1	3	PULL
158	4	1	2	THREE
160	3	1	3	LIGHT
160	1	1	11	TWO



Fekete Kapu' bejárat a pokoli adóhivatálba, most egyelőre nem megyünk tovább.

Egy hónapja a tengeri fölött New Magincia felé repülve hagyluk felbe a Black Gale kalandot. Csapkodjunk egy kicsit szárnnyainkkal, hogy újra mozgásba lendüljünk. Lassan közelodik a játék vége, egyre keményebbek lesznek a csaták. Most már ideje letkeresni a Tűz Szigetét. A mostani cikk végén találunk pár tippet az ottani feladatok megoldásához. Egy kis kedvesinél: végül 60 erő, 60 harc pontunk lesz (várhatóan), az Avatar leherbírása 120 prófity lesz, és hozzájutunk egy nagyon értékes legyverhez, a Fekete Kaidhoz.

New Magincian keressük fel az öreg Alagner-t az Elér & Hálal kérdés-kör mélyenszántó válaszaival. Idős barátunk boldogan vigyorogva fogadja a mely értelmű 'nincsenek válaszok'-ai (Téved A Válasz természetesen 42.) A cselebbe ígért jegyzeteket az iskolától délre levő rak-tárban találjuk, néhány liasznos tárgygal együtt. A rak-tár trükkös járatát nem okoznak különösebb nehézségek, de a láthatatlan és az átjárható falakra figyelni kell. A nagyteremben a galériára a szokásos lépcsőépítési eljárással lehet feljutni. Alagner jegyzetei a Fellowship olvas-nek kellősségeire hívják fel a figyelmet.

Kapjunk ismét szőnyegre, és repüljünk vissza az erdei erődfőz, a vispekhez. A bűvös fűtly azonnal előcsalogatja a lézengő gömböcskéket, és megindulhat az információcsere. Xorinia, a bájos gömb már löbbő-kövésbő ismeri információkat ismét meg. A Guardian, egy más dimenzióbéli lény nzzal próbálkozik,

hogy a 'Britannia' nevű dimenzió hatalma alá vonja. A Guaidian a Fekete Kapun keresztül lephet be ebbe a dimenzióba, egy meghatározott pillanatban: a legközelebbi csillagászati együltálláskor. A wisp tippel ad a Holdkő megfelelő használatához is: az eszakyugati lányt javasolja, így gyorsan odaérhetünk a Time Lordhoz.

Mielőtt meglátogatnánk a Time Lordot, Igéieitkhöz híven vigyük vissza Alagner könyvecskéjét tulajdonosához. A repülő szőnyegen sokadszor is meglesszük a konlins-New Magincia látvot. Vesperben álljunk meg egy pillanatra: a hírek szerint Elizabeth és Abraham Moonglow-ba ment. Mivel már régebben is hallottunk erről a városkáról a cigány jósnőtől, rövidesen oda kell mennünk.

Parkoljunk le Alagner Iskolája előtt, és menjünk be az öreg mestaihez. Wow! Egy újabb darabolós gyilkosság! Szegény Alagner pontosan a bejáratnál heverészik túlméretes Pedigré Pál alapanyagként előkészítve. A ronda Guaidian nem mulasztja el az alkalmat, hogy ügyetlenkedésünkön dőlődjön. De aml késik, nem mulik... Mit is mondott Alagner a varázsgömbökről? Felvőkösztölök. Az asztalon ott sunyil egy ilyen kilyűl. Kapsoljuk be gyorsan, hátha rögzítette az eseményeket... Ez az! A gömb precízen rögzítette a gyilkosságot. A négy lettes kisebb hadsereget alkot. Hook és démon partnere, valaminek egy lért és egy nő látható a képen. Lehet, hogy Elizabeth és Abraham hosszú vanderulja unalmát egy-egy gyilkossággal üzi el? Itt az első kézzelfogható bizonyíték.



A sziget lakói nem veszik tudomásul a gyilkosságot. A közelben lakó hajóács, Russel is inkább arról beszél, hogy a három hajótörött jómódai egy hajót akart venni tőle egy gyanús ismerős nyakékért cserébe. Néhány Owen darabjaira hullott hajótörött elég rossz a véleménye. Ez a baleset szerencsére már nem ismétlődik meg... Régi ismerősünk, Kaltrina is csak a szokásos pletykákkal szolgál. A szép Constance — akinek kézzelfogható kegyelért időben is versengenek a városban — változatlan lelkesedéssel hordja a vizet és osztogatja mindenkinek. Legutóbb nem volt nálam elegendő arany, hogy a hű Lord Dupre kocsmái adósságát kilízessem Boris kocsmárosnak. Most törlesztünk. Az adósságok klegyenlítése után Boris is beszedessé válik. A keresett nyakéket ő tette el megőrzésére a kocsmapult egyik titkos rekeszébe, de rejtélyos módon eltűnt onnan. Keresük meg ismét a városi előjárót, Magenta (Boris felesége) azt hitte, hogy a lilkos rekeszben lapuló nyakláncot kedves férjecskeje neki vette romalikus ajándékként. Amikor megtudja, hogy valószínűleg lopott ékszerről van szó, azonnal visszadja, hogy megkereshessük az ékszer jogos tulajdonosát. Adjuk vissza a nyakéket a boldogtalan Henrynek, hálás tesz érte.

Térjünk vissza fő feladatunkhoz. Keressük egy kis szabad helyet, majd aktuális pozícióinkhoz viszonyítva északnyugatra vessük be a Lord British-féle Holdkővet. Ismerős vörös telepori-kapu kelekkezik, sőtáljunk keresztül rajta: a fértő köllős közepén találjuk magunkat, ahol az Idő Ura csinos kiállítás tárgyként

fogságát tölti egy viharban. Az ilyenkor szokásos sárakok (foglyul ejtett a Guardian, menis meg stb.) után küldetést kapunk. A Time Lord kuszabeditáshoz meg kell semmisítenünk egy tilokznos generátort. A kék telepori kereszttől távozzunk. Ez úgy tűnik, megbízhatóan vezet Moonglow szigetére.

Itt is sokféle tennivalónk lesz. A sziget déli sarkán egy páncélos edző éldegél. Nem messze-jóltéle kocsmá, Lord Dupre-t természetesen itt is ismerősként üdvözlök. A kocsmáros nemcsak kajával, piával, és székekkel üztelel, hanem pletykákkal is. A város szinte minden lakójáról ismeri valamilyen pletykát. Ha megfelelő időben érkezünk, itt találjuk Addomot is, az Apátságból letévedt vándor légész-műgyűjtőt.

Addom barátságos tickó. Hosszu útján az a harcművészeti tudás véd, amit feleségétől, Penni-től tanult. Ez az útja is jól sikerült, jó fizetőt költött, de maradt még egy csecsebecseje, egy különleges kő, amit Jhelom mellett talál. A városi gyógyító ad neki szállást az itt töltött időre.

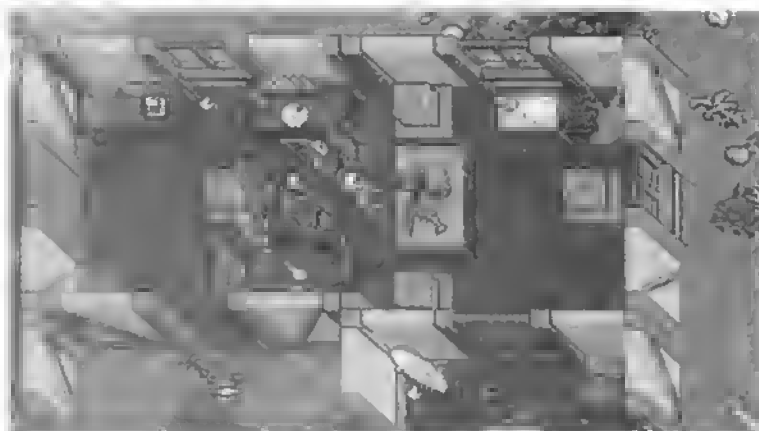
Az erdő szélén egy kis larmot művel három tickó. Egyikük Morz, kiskorában a lejő esell. Meg is látszik rajta, olyan képviselő-tornája van... A kocsmánál induló ósvény túlsó végén van az orvos háza, szokás szerint vele is beszélgetnünk kell. Innen majdnem pontosan északra van a Lycaem. Az épület előtt egy ór és egy róka kószál. A rókák intelligens lények, próbáljunk meg beszélgetni ez az egyeddel. Franknek nem akármilyen szövege van (tíhítu...). A Lycaemot könyvekkel, varázslatokkal, tudományi foglalkozó emberek lakják. Zeldá meg-

#### Alagner papa szemlátomást feltrancsírozódott



#### Ezek a szárnyas bigyók különösen kedvesek számomra





Itt látható Penumbra Hófeherke személyesen és piszkosan



Az egérversenyt vérfagyasztó izgalmat még a legerősebb idegzetűeket is alaposan megvilseltetheti

kér, hogy közvetítsünk szerelme, Brian lele egy csendes kis szerelmi vallomást, Brian a sziget északkeleti keleti végén található csillagvizsgáló főnöke, Nelson ikerestvére. Ő nem szerelmes Zeldába, de Nelson igen. Vigyük meg a szerelmi híreket Zeldának, hálából kapunk egy varázslólyót. Jó lesz ez is valamire.

A Fellowship helyi kirendeltsége nagyon érdekes. Eddig nem volt olyan telep, ahol a vezető és hivatalnokai halálozottan utáltak volna egymást. Illi Bayana arról pletykál, hogy főnöke a legutóbbi tértérsi kísérlet során milyen tura kijelentéseket tett. Amikor Rankin-ról erről beszélünk, ránk tukmál egy üveget, amit állítólag Bayana-nak hozott egy átlázó kereskedő. Nos érdekes kérdés kövlekezik: mit csinálunk az üvegcsével? Nem találtam olyan gyógyszerist, aki hajlando lett volna elemezni. Ha odajdunk a hivatalnoknak, szegény természetesen azonnal meghal. Rankin szerint Elizabeth és társa Terlinbe ment, megint meglóptak.

Brian, a Csillagvizsgáló gondnoka boldogan segíti tudatlanságunk enyhítésében. A Csillagászati együtlállítás Britanniában 800 évenként következik be. A naprendszer pillanatnyi állását figyelemmel kísérhetjük egy trükkös szerkezettel. Az órási órmet eloglaló gép a Csillagvizsgálótól északra levő csarnokban van. Az átlázó hidat a talon magasan levő kapcsolóval tudjuk leeresztelni. Ehhez kiváló a Telekineszis varázslat. A Naprendszer-modell nagyon elegáns, de nem vihetjük magunkkal. Bikit máj majdnem elkészített egy zsebben hordozható szerkezt, amivel bármikor ellenőrizhetjük a bolygók állását, de egy speciális kristály még hiányzik. Addom köve természetesen kiváló alkalmat lesz Ezenről bármikor ellenőrizhetjük a bolygók állását.

A városka északi részén van Penumbra háza. A városi pletykák szerint a mágus 200 évvel ezelőtt trükkösen magára csukta a kaput, és magára olvasott egy átlázó varázslatot. A legenda szerint csak az Avarat tudja felébreszteni a mágikus Hófeherkét.

A ház alaposan bezárt kapuja előtt egy tábla hever. A felirat valamit ilyesmi: 'Hammer here to enter'. Ugye ismerős eljárást? Kis rejtvények, szójátékok, stb. Természetesen ne köpácsoljunk, de keressünk egy kalapáccsal. Az orvos háza mellett a konyhában találunk egyet. Vigyük el Penumbra házához, és legyünk le a tábla mellé. A felirat változik, jönnek a további rejtvények. A gondolkodó típusú játékosoknak két tanács: minden szükséges tárgyat meg lehet találni/szerzeni a közelben (vagy már van is), és most ugorjatok a következő bekezdésre. (Hammer, picklock, ring, spindle or threads (lehet cernát lanni a szövőnőnél), arany(pénz))

Penumbra őbészto lóttal rázhatjuk fel a házban kettőt is találunk: a narancs-vöröses lóly megfelel. Ha felébred, gyorsan kezdjük el vele beszélgetni, mert képes visszafeküdni és tovább szundizni. Penumbra társ lóly őbred: az Éterben hatalmas zavaró hullámokat vet a Guardian gonosz gépezete. A hullámokat csak a blacklock tudja leárynyekolni, gyorsan szereznünk kell 4 darabot, hogy Penumbra használha-

tó állapotba kerüljön. Valahogy kavarjunk vissza a repülő szőnyegünk hőz, és repüljünk el Rudyom cove-i házához. Itt minden bizonnyal találunk elegendő Feketéleket. A követeket pakoljuk Penumbra lekhelye köré a négy tartóra, ez megóvja az a varázslónt a negatív hullámoktól. Penumbra veszélyes tanácsot ad: el kell pusztítanunk a Tetrahedron generátort. Ehhez szükségünk lesz az Éter Gyűrűre, amely valószínűleg Draxinusom királynál van. Mivel ő is Terlinbe irányít, ne tévovázzunk: repüljünk el a szőnyecskékhöz.

Draxinusom rossz hírrel fogad. A gyűrűt Spekiran Szullánjának adta szolgálatai jutalmául. A Fellowship helyi kirendeltség vezetője szerint Elizabeth és társa ismét az orrunk előtt lépett meg: a Fellowship meditációs központjába mentek tovább. Spekiran szigete a Buccaneer's Den-től nem messze délre van. Spekiran, a szullán elég buggyan lazón. A kincstárban egy szál hárpia őrzi a kincseskamitát, le kell győznünk. A gyűrűt vigyük vissza Penumbrahoz, aki lellőli mágikus energiával. Penumbra házához északra, a következő szigeten van a Tetrahedron Generátor barlangjának bejárata. A bejárat közelében három járatot találunk. A bal szélsőt hagyjuk a utolsó. A nyíl-csapás folyosón egyszerűen rohanjunk végig, ha hápiával találkozunk, kerüljük ki. Ha megállunk, biztosan elvesztünk egy-két játékost, vagy az egész csapatot. A következő folyosón két csinos amazon keresi papát a gyilkosát. Továbbhaladva egy kis lisztásra téphetünk ki, itt él az amazonok által üldözött Cyclops. Elég bekésztig.

A folyosó másik ágán egy kis trükközéssel jutunk el a Generátorhoz. (Az egy-két kapcsoló és titkos ajtó biztosan nem fog senkinek gondot okozni.) Mielőtt belépünk a Generátor termébe, vegyük fel a mágikus gyűrűt. Szerelkezzünk tel gondosan. Szükségünk lesz egy jó kardra. Mágikus kard-ügyünk nem jó. Nem árt, ha hosszútávú fegyverünk van. A liedoom sinl sem rossz megoldás. Vigyük be a gyűrűt a varázsszert (illa), vegyük fel egy láthatatlanná levő gyűrűt, és masszunk be a generátorba. Bent egy rejtencs szőny nyargalászik, ezt meg kell ölnünk. Ráadásul nem lehet sokáig vacakolni vele, mert órásiakat sebez: két-három csapással kinyírt egy páncélos Avarat. (A Black Sword nem volt nátam, ami-

kör itt jartam, lehet, hogy jó lenne.)

Győzelmi után maceráljuk meg a kis prizmat. Azonnal a harcteret kívülről kerülünk, a generátor pedig kuppkan. A földön marad a kis generátor (kis lelete piszkos, alig lehet észrevenni), ezt vigyük magunkkal.

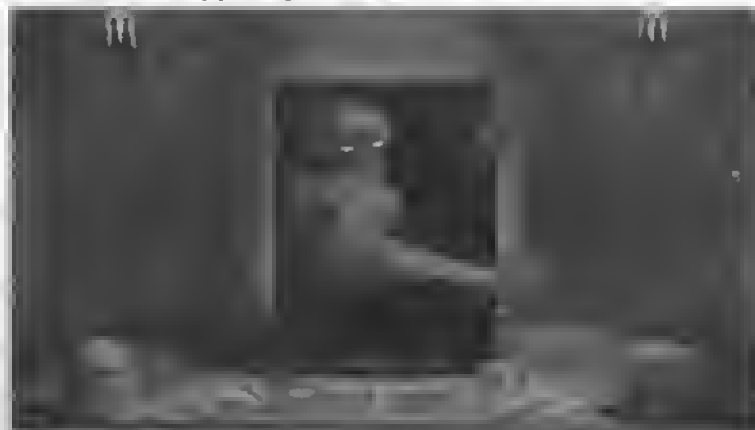
Következő célponlunk a Time Lord fogvatartó Sphere Generator. Mielőtt bemegyünk a Despla barlangba, alaposan erősítsük fel magunkat. A Tetrahedron generátor elpusztítása óta a varázslatok jól üzemelnek, ennek minden varázsló örül, tankolunk hát fel varázslatokkal. A balangjárás közben sok elléket találunk, így az edzőket is meg tudjuk fizetni. A Dospise barlang nyugati részén egy elhóvdt barát unalmozik. Nekünk nagyjából keletre, majd délre kell mennünk. A tövöldöző oszlop nagyszerűen semlegesíthető, ha a lövedékek útjába varázslunk egy energiamezőt. Feltétlenül keressük meg a varázslattal lezárt ajtókat. A szobában nagy harc lesz, egy erős mágussal találkozunk. A szoba bal felső sarkában egy rejtett teljáró van, itt további gazemberek várnak ránk. A teleportok, ládak, halottak sok értékes tárgyalt rejtgetnek.

Innen már nincs messze a generátor. A szerkezetet egy vörös teleport-kapu védi, ami visszadob egy pár lépésnyit. Itt érdemes egy Mark varázslatot elhelyezni, mert nemsokára vissza kell jönnünk. (A Mark-Recall varázslatokhoz a színes Erényköveket kell használnunk. Ezek a kövek az Avarai Múzeumban vannak, Britanniában.) Menjünk el ismét a Time Lordhoz, hálha lud seggileni. Ő azonnal felismeri az akadályt, és Nicodemus homokórájának megszerzésére buzdít. Az vón varázsló sajnos eladta a paws-i régiségkereskedőnek a szerkezt.

Paws-ban körülbelül érkezésünk kor vadozjak meg az illő Tobias a kígyóméreg ellopásával. Egy kis nyomozással kiderül, hogy nem ő volt a tettes, hanem Garril, a másik kölyök. A bollostól kapott kulcs nyitja Garril ládáját, ebből vegyük magunkhoz a lopott mérget: ez szolgál bizonyítékként. A boliban olcsón megvásárolhatjuk Nicodemus óráját.

Vigyük vissza a szerkezt a mágusnak, akirávarázsol. A lellőttől elszközzel száguldunk vissza a Sphere Generatorhoz, és lépünk be a terembo a kapun keresztül. A Time Lord tanácsa szerint egyfajta minlatatot kell keresnünk a rengeteg teleport meghágására. A minta nagyon egyszerű: vörös-kék. Végül is-

## A Black Gate épp megkezdte áldásos felrobbanását





met meg kell piszkálnunk a kis osz-  
kőzt, mire a generátor kipurcan, és  
vihetjük a földről a gömböcöt. A Time  
Lord kiszabadul, és azonnal új tel-  
adallal áll el: még egy generátor van  
Britanniában, a Kocka Generátor. Ez  
közvetlenül a Guardian hangját a  
Fellowship híveinek, majdnem olyan  
úgyesen, mint mint Bill Gates reklám-  
ját a magyar sajtó. Ezt természetese-  
sen le kell rombolnunk. Repülünk el  
a Mediálációs központra melletti látható  
Sepien Erődbe. Itt valami vandál  
megrongálta Lord British szobrát. Két  
kő beszélgetéssel megoldható a  
rejtély. Az egyik szereplő, Lady Tory  
gyermekként etarabolák a hátrák. Re-  
pülünk el a kontinens déli részére, és  
vegyük magunkhoz a beből a kööl-  
táiról. Lady Tory nagyon boldog lesz,  
ha visszakapja gyermekét. Az  
útbaeső közeli szigeteken lengeleg  
nianty, pénz, és hasznos tárgya-  
kat gyűjthetünk.

Ne teledekezzünk meg Selwyn tor-  
nyáról sem, hiszen a rábőknél talált  
végakarat szerint a fűzőt azé a sze-  
rencsés kalandore lesz, aki meg-  
szerzi. Ez a torony a fővárosról nyu-  
gatra, az erdő közepén áll. A bejá-  
rás nagyon iukkös. Menjünk a to-  
rony mögé, hogy a program levegőre  
a torony telejeli! Ekkor láthatóvá vá-  
lik a varázsolat, és egy kallanyit.  
Erre varázsolunk egy Telekinesist,  
ekkor megnyílik a falon a lilkos ajtó,  
körülből ott, ahol éppen állunk: a  
háiso falnal.

Repülünk el a meditációs közpon-  
tához, és dumáljuk ki a vezetőből, tan-  
ból a kapukulesot, tazi egy lonos  
szabályra hívja fel a figyelmünket: A  
központra mögötti barlangba nem sza-  
bad beletérni. Érdekes.

Habozás nélkül vegyük semmibe  
a szabályt. A barlangban egy régi  
ismerősünkkel, Gorn-nal találko-  
zunk, akinek a leveben a Guardian  
régitankómestere hangján osztogatja  
az utasításokat. Egy-két folyosó-  
val arébb egy maiconna, ezúshajú  
hölgy védő fegyverrel a járatokat, ő  
sajnos meg kell ölnünk. A Kocka  
generátor hatalmas zajt áraszt ma-  
gából, nem lehet megközelíteni. For-  
duljunk tanácsért az idő Urához. Ő  
most is segít: a megoldás a speciá-  
lis anyagú tűlvédős sisak. A Caddelite  
rendkívül ritka anyag Bri-  
tanniában, segítséget Brionhoz kell  
fordulnunk.

Ismét Moonglow-ba visz az ilunk  
Briontől meg tudjuk, hogy a szüksé-  
ges anyag a meteoritokból szá-  
mazik. A legutóbbi meiont valahol az  
északkeleti lengeren pottyant le egy  
ma már legendá szigelen. Ezzel ő  
is továbbpasszol. Megtudhatjuk,  
hogy a keresett sziget neve  
Ambrosia. Valaki még felhívja a li-  
gyelmünket a Minoc-i legyverko-  
vácsra, aki megrendelésre, és hozott  
anyagból is dolgozik. Szálljunk ha-  
jóra, a repülő szőnyegot hagyjuk blz-  
los helyen.

Ambrosia a világterkép északke-  
leti részén van, az ilányit-őzsa he-  
lyén. Az öböl közepén egy gondo-  
san lezárt torony áll, benne semmi  
különös. A kikötő pontig olmoza. Nem  
messze gazdálalán táborláz ég, és  
két fő legelészik. Itt van a hegyoldat-  
ban egy rejtett terem, amit Energy  
Field vő a behatolás ellen: luresa  
módon nem tudtam halástalanítani  
a Dispel Field varázslattal. A vőgy  
északi részén találunk egy barlang-  
bejáratot, előtte egy bolond kis lün-

dér repked. Tőle hallhatunk a mete-  
orit őrző a hydráról, és annak  
alkotóról, a sárkányokról. Erőslisük  
meg a csapatot, és isohamosztagos-  
módszerrel iohanjuk le a barlang  
első részét. Két varázsló-kisérőt vár  
az érkezőkre, nagy harc lesz. Ro-  
hanjunk tovább, a Hydra terme előtt  
majd megpihenhetünk. A falon ter-  
mészetesen Ismét rejtett ajtó van. A  
Hydra hullája után következő folyo-  
só vezető a meteoritához. Vegyük  
magunkhoz annyi darab meteorit-  
érelt, ahány tagu a csapat.

Hajózzunk vissza kis szőnyegün-  
khöz, és repülünk el a Minoc-i legy-  
verkovácshoz, Zornhoz. Ő készíti a  
csapat tagjainak sisakot, így már  
behatolhatunk a kocka generátorba.  
Bent egy piszok rács fogad. Az  
egyes állások akkor válnak látható-  
vá, amikor elmegyünk mellettük.  
Nem túl nehéz feladvány, de kelle-  
mellen, mert időnként lőnek. Piszkál-  
juk meg a pilzmát, a generátor  
kipurcan, viheljük a harmadik kis  
szerkenyűt is. Kedvenc Time Lor-  
dunk azonnal új feladatot ad: köze-  
leg a bolygók együtlállása, gyorsan  
menjünk a szerencsejátékok szige-  
lőre Elizabeth & Abraham után.

Repülünk el a közeli szigetre, és  
vegyük kezünkbe a kis kockát, mert  
így beszédesebbek a népek. A ka-  
szinó gorillájától meg tudjuk szerez-  
ni Hook tilkos lakosztályának kul-  
csát. Innen bejuthatunk a kalakom-  
bakba. A sárkány szobájából nem  
láttam normál kijáratot. A kincs-  
köl szedjük össze. Jó jön majd.

Hook kedvenc házi krokodila dög-  
lőten hever a terráriumban. Vajon  
miől pusztult el? Mivel bejáratot ill  
sem láttam, hack mover cheallat  
lalal honoltam. Originék ismét alkoi-  
tak: a dög megelie a nagypapa nagy  
öráját, és lorkán akad a lalat...

Hook ládájában a lelgyezések  
melletti lalálunk egy kulcsot, ezt  
vigyük magunkkal. A lelgyezések  
szennet az Avalar Szigetere kell ko-  
veitnünk a kampókezült. Keressük  
még lel a kuplerájt, és kezellessük  
le magunkat az egyik hölgygel.

Az Avalar szigetének dőli részén  
találjuk a Codex Kápolnáját. Ennek  
kapuját nyílja a Hook ládájában ta-  
lálható kulcs. A következő alagút-  
rendszer már az utolsó színhely,  
csak néhány tippel adok. Először  
olvasd el a kápolnában levő lást.  
Sok a rejtett járat. lalakon, barlangok-  
ban, mindenhol. A bőlőnből is re-  
jett ajtó és rövid járat vezet ki, a so-  
kásos ellakart kallanyit az utolsó  
szobában lalálod. A sárkányt nem  
érdemes elkerülni. Ha leültsz egy  
lóma, akkor is megváltozik valami,  
ha ennek semmi nyomát nem lalod.

Végül Ballint és közvellen munka-  
társait kell kiirtani. Ballin peisz meg-  
szökök, hogy a Serpent Isle-nak le-  
gyen kilinduló pontja, a többiek pe-  
dig gyengék. Az utolsó választás  
nem túl bonyolult, remélem, nálán  
van Rudyom varázspálcája és a há-  
rom kis generátor.

Ennyi volt a Black Gate. Valahol  
űlközben meg lehet ejteni a Tűz Szi-  
getének bejáratát, és a maradvék  
részfeladatok megoldását. Mielőtt  
lorohannánk a Tűz Szigetét, így utó-  
lag egy megjegyzés: BBS-eken ter-  
jed az u7nesse jile, ami a Black Gate  
leírását tartalmazza. Azt hiszem, ez  
valami teljesen más verzióra vonat-  
kozik, mint ami a CD-n van, időnkénti  
tolátisan eltér az a leírás és a látol-

tak. A nálam levő poldány verziószá-  
ma 3.4. Ha eselleg abszolút mas  
pályára tuisz, ne lepődj meg, a 'V'  
billentyűvel ellenőrizheted a példá-  
nyodat. De a cselekmény lővonala  
minden bizonnyal hasonló lesz.

A Tűz Szigete: ha rövid a kaland-  
dod, toldd meg pár hullával!

A Tűz Szigete Vespelről nem  
messze délre látható. Repülünk be  
az öbölbe, és szálljunk le a kastély  
közéleben. A kastély bal oldali szo-  
bájában lakik Erethian, az öreg, vak  
varázsló, szemközti a pióbákai ellen-  
őrző szobrok, a jobb oldali szobában  
pedig a régebbi Ulímákban mári sze-  
repell Dark Core porosodik egy luresa  
lőkör előtt. Ha megpiszkáljuk a  
lőkört, egy ismerős alakot találko-  
zunk: nem más, mint Arcadion, a  
Fekete Kard démona lakik most a  
lőkörben. Már csak be kell csalogalni  
a kardba...

Kezdjük a közöpen álló szobával,  
az Igazság Pióbájánál. Egy labirin-  
tusba kerülünk, ahol meg kell keres-  
gelnünk egy csomó nyakéket. A  
nagyeremben van egy rejtett járat a  
falon, ne hagyjuk ki! A labirintus lele  
van aranybögökök, de nem érdemes  
összegyűjteni őket, mert túl sok len-  
ne. Van egy-két megközelíthetetlen  
lárty, ezekkel jól el lehet szórakoz-  
ni. Amikor az utolsó nyakéket is be-  
gyűjtöttük, visszakerülünk a szobái-  
hoz, amely megjutalmaz.

A következő legyen a Szeretet Pró-  
bája, a hölgysszobor. Egy nagyon kis  
pályára kerülünk. A kis házban van  
egy-két érdekes könyv, ezeket ala-  
posan olvassuk el. A háztól nyugat-  
ra egy kis táma, amilyen semmi ér-  
dekes nincs, eselleg a csákány. A  
ház mellett, a minialáírású sívalag-  
ban egy élő kőember kesereg halott  
társa mellett. A könyvek szerint a  
kőbe élelet és értelme lehet vará-  
zsolni. A halott kőember egy sár-  
kánytámadáskor leomlott lal alatt le-  
le halált. Az élő ligura megkezdte a  
fellámasztást. de megakadt, nem  
tudja tovább folytatni a procedurát.  
Kapunk egy könyvet, ami alapján  
folytathatjuk a fellámasztást. A lisz-  
lás északi részén van egy másik já-  
rat, és egy kút. Vigyük magunkkal  
egy bódót, és kerítsünk egy csá-  
kányt. A járat másik végén egy na-  
gyon kis lisztást találunk, ahonnan  
gyorsan álleportálodunk a könyv  
által említett legendás kőhöz. Csá-  
polunk egy kis vért a kőből a bódón-  
be (ehhez kell a csákány), menjünk  
vissza, és locsoljuk le a halott kő-  
ember körül őt követi. Ezután még  
egy szlv kell. Az élő kőlőny a saját  
szívét adja, ezt legyük be a halotti-  
ba, varázsoljuk egyet a lalál scioll  
alapián, és már élele is kell a halott.

A szolidaritás csodálatos. A most  
éleltre kellett lény is ragaszkodik tá-  
rsa fellámasztásához. Szerencsére ő  
extra információval is rendelkezik,  
tudja, hogy a varázskő szívet is ter-  
mel. Menjünk vissza. csapolunk vért  
újra, és vigyük a szívet is. A inasod-  
ék fellámasztás után megkapjuk a  
második érdemrendet, a hölgytől  
pedig a jutalom pontokat.

A Kurázs próba alapos lesz. A já-  
ratokban sok erős szőny lapul. Az  
első sárkány ajtajához a kulcsot az  
oldalsó szobában lehet megszerezni.  
Itt is egy felvevő-gömb áll, esze-  
rni egy kulcs volt az asztalkán, és  
egy üvegkard a szőnyegen. Repro-  
dukáljuk ennek azt a részét, amit tu-  
dunk: legyünk egy üvegkardot a sző-

nyegre. Pukk, megvan a kulcs, me-  
helünk tovább. Az U alakú folyosó  
két végén elhelyezett sisakokat ter-  
mészetesen meg kell cserélni, hogy  
megnyissuk a vaskapukat. Most erő-  
slisük meg a csapatot, és válsunk  
durvára: elő az üvegkardokkal, a tri-  
pla számszórójakkal, a varázss-  
vesszőkkel. A következő teremben  
a már említett félelmetes sárkány  
őrzi jutalmunkat. Normál eszközök-  
kel nem lehet elpusztítani, csak  
visszavonul a dög. Ha sikerül meg-  
lulamiítani, egy kilőnős kék követ  
vehetünk el tőle. Mintha arról beszél-  
tett volna vagy az öreg Erethian, vagy a  
démon. Menjünk vissza a kastélyba,  
és beszéljünk velük. Az öreg bein-  
dul. A semmiből előszólti egy ko-  
vácsműhelyt, és készit egy durva  
kardot. A munkát nekünk kell bete-  
jeznünk: húzzuk a kútból elegendő  
vizet, izzítsuk fel a kardot, kopácsol-  
junk rajta, és hűtsük le. Ha jól csé-  
náltuk, lesz egy jó, de nagyon ne-  
héz kardunk. Valami még kell bele...

A démon rövid rábeszélés után az  
javasolja, hogy húzzuk össze az őt  
logva tartó lőkört a kék követ.  
Tegyük így: Arcadion bekölőzik a  
kőbe, és főbbé nem tud szabadulni;  
kénytelen lesz szolgálni. Költöze-  
sük be a kardba: kész a lőtelmeles  
fegyver, a Fekete Kard. Menjünk  
vissza a sárkányhoz, beszéljünk a  
karddal, és Eidi közül szőlisuk a  
Halált. A sárkány és a démon régi  
ismerősök: véres leszámolás köve-  
kezik. A következő teremben talál-  
juk jutalmunkat. A Kurázs Kurátorá-  
tól plusz pontokat kapunk, és újabb  
feladatot.

Ez már nagyon egyszerű, csak őt  
kell ugatnunk a Britanniába a kon-  
vox és a konkáv lencsével. Teljes  
technikai leírást kapunk a kastély-  
ban, az öreg varázsló besegít: végül  
az Exodus utolsó lenyegelő emléke,  
a Dark Core eldugul.

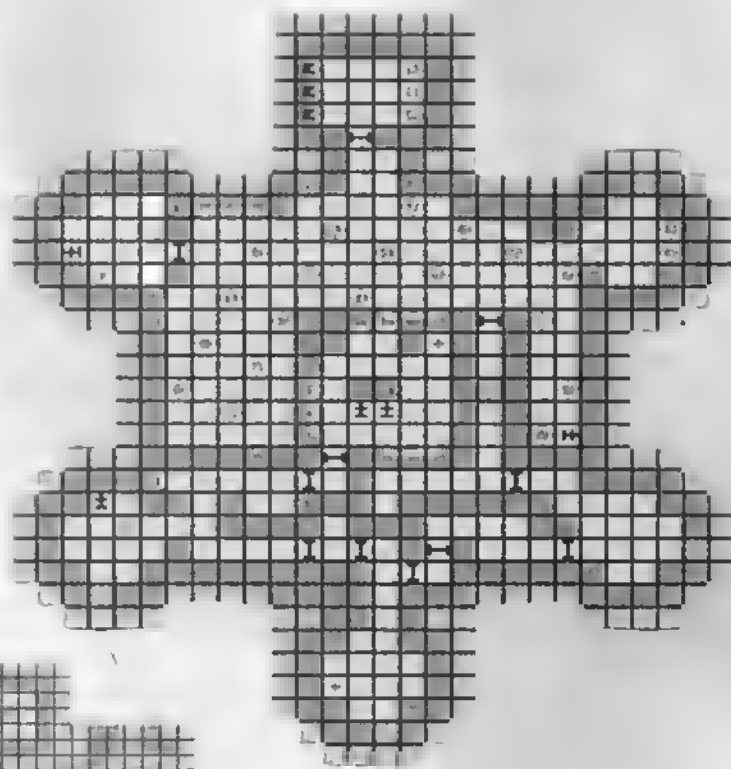
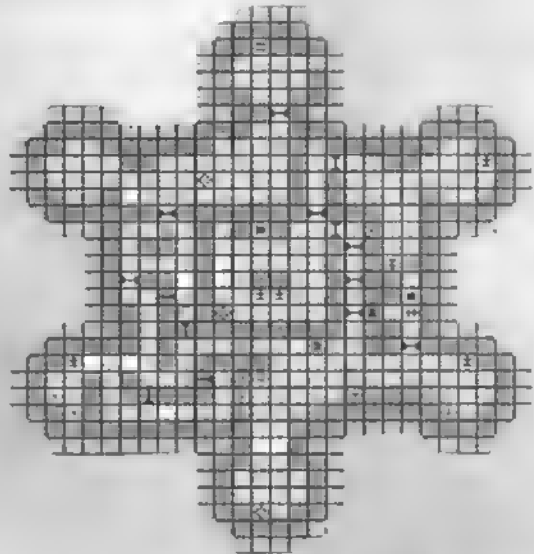
Ekkor jön a lényeg! Menjünk  
vissza Lord British-hez: ide kapjuk  
meg extra jutalmunkat, a hatalmas  
erőt és az őrási iohorbilást. Ezzel  
és a Fekete Karddal az Avalar gya-  
korlatilag legyőzhetetlen. Ha valami  
nagyon erős ellenfelet találunk, aki-  
vel magunk nem bírnak, egyszerűen  
usztítsuk rá a Kard Démonát:  
Arcadion pillanatok alatt végez az  
áldozattal. Maguk legyverünknek  
más nagyszerű tulajdonságai is va-  
nak: lel tud tölteni manavál, vagy  
halalmas, pusztító lőzscsapást már a  
cölpontra. Ekkor arra kell vigyázni,  
hogy szövetségeseink ne legyenek  
túl közel a lőztől, mert eselleg meg-  
hagadnak, ha őket is negebesít-  
jük a lőzscsapással.

Nos, ennyi volt az Ulma 7. Egy-  
két további fontos barlangról nem  
eselt szó, és már nem is fog. Hajku-  
rasszások a maradvék ellenséget  
egészséggel, vagy készületek a  
folytatásra. Jön az Ulma 8 leírás,  
írány a Pagan. (illetve nem jön, ha-  
nem megy, mert már volt a PC-s já-  
lékok 3-ban.) Úgy hallottam, a leírás  
készítő srácok akkor a kockás térké-  
pet rajzoltak mint egy nagyobb sző-  
nyeg...

Pórkóti Desiato

Kirom még egyszer, hallin nonnusz  
valaki a szemének;

**Tényleg VÉGE!**



Master II





A mágusok szakállára, már megint! Torham Zed az ömlő esőben nézte azt a furcsa lény, de nem tudta eldönteni, hogy csak a szeme csalja meg vagy nélni valami Mágikus teremtményt lát. Egy fiatal zsoldos volt, akiről Mylius, bölcs öreg nagybátyja választott erre az útra. Bár a nagybátyja a Világ Tanácsának tagjának megbecsült tagja volt, mégsem tudta felfogni, miért kell itt rohadtul élni ezen a távoli tájékon az esős évszakban. Valami őcska gépezet roskadozott a hegyi erdőben, már évtizedek óta. Egy óigemből őrlő álmiai valami bőrzsímas gonosz mozgólódásától a Koponyák Erdőjében, ami véget vehet a világnak? Ugyan máj Jobban őrlött volna, ha valaki meg tudja mondani, hogy mi történik körülöttük. Sok dolgot látott — pontosabban szólva, csak majdnem látta őket. A felvilágos bizonytalan árnyalakok olybá lütek, mintha arra csábítanák őt, hogy kezdje üldözni őket. Azon gondolkodott, hogy vajon valamilyen természetesen dolog voltak-e ezek, mint például a mocsárgáz. Vagy csak a nap visszaverődése vastagon göngöl felhőkről. Esetleg emberek, a völgyben tanyázó lovajok művel lennének? Esetleg a Rúnák Őrzőinek Mágikus kísérlete lenne? Az Őrzők építették a kőkorokot a Hold Klánjának háza mellett. Azonban bátkül is kérdezett meg, készséggel biztosították róla, hogy nekik ugyan semmi közük az egészhez. És senki nem látott semmi különöset — vagy legalábbis azt bizonygatták. De hát senki nem bízott a helydrág zsoldosokban. Legjobb esetben is hivallan vendégnek tekintették őket — legrosszabbban pedig betolakodóknak. A helyi lakosság kereskedett velük és néha a kocsmákban együtt ittak és énekelték, de soha nem fogadták el őket igazán. "Túl sok sör és túl kevés étetés, Torham Zed," mondta neki egy pimasz szolgátlány. "Túl komoly vagy. Túl sok időt töltesz el egyedül! Most már a kocsmák is kihaltak. A helyiek elmenekültek az esős évszak elől a távoli Lylian mezőknél épült szaraz otthonaikba. Az elárasztott utcákon szinte csak a zsoldosok kúszkodtak — és néhány kereskedő. Semmi sem lehetett csinálni, csak enni, inni, és ostoba fogadásokon és szórakozáson."

csejatekokon elveszteni a pénzt. De most! Valami VOLT előtte — kerek és nagy. Egy fénykör, amiből valami zöld bontakozott ki. Balra mozdult, ahogy Torham balra mozdult, és hátrált amikor kirántotta a tőrét. Hirtelen a levegőbe emelkedett és elmenekült. MI VOLT EZ? Nagyon olyan volt, mint egy minlon. Ezeket a TechnoMágikus szerkezeteket a legegyszerűbb, alacsony munkákra használták, legfőképpen nehéz tárgyak mozgathatására. Persze mindig voltak pietykák, hogy a felsőbb parancsnokság sokkal bonyolultabb, valamilyes útlelemmel bír, sokkal veszélyesebb minlonok lótt is rendelkezett. Lohel, hogy ez a zöld valami is egy ilyen lett volna? Szinto értelmesnek lúnt. Egy villám tényében tolnézett, és látott egy kicsi zöld pontot ami felrepült a kastélyerődhöz — aztán úgy lúnt, hogy eltűnik a hirtedeti erdőben. Torham lgencsak meglepődött, mert ők ts, minl mindenki előttük, centiméterenként vizsgálták át a kastély falát, ahol csak lúdták. A bejárati vizsgálatából is csak arra jöttek rá, hogy az aranyászú sárkányokkal övezett ajtókat csak a négy kulcs nyílja ki. S bár a zsoldosok bejárták a vidéket, persze nem találtak semmit. De Torham papírral közölt volt egy durva vázlat a Klán Zárjáról, és néhány szó volt kézírással alatta: A SORS KULCSAI. A VÉGZET KULCSAI. Természetesen gondosan átnézte a lóbbi is, nyomok után kutatva, de semmit nem talált. Egy érdekes rajzra bukkant, amin egy furcsa gépe-

zet lólkész rajza látszott, és a felirat hozzá: MENJ A SEMMIBE. SOHA NE GYERE VISSZA GONOSZ. ZOLINK.

Torham sóhajlott. Úgy döntött, hogy ez a zöld akármilyen mocsárgáz volt. Csak véletlenül jött úgy, hogy követi a mozgását. Úgy döntött bejárja az útvonalát a Rúnák Kőveinek mellett. Megállt egy, a Nap és a Hold Klán jeleivel díszített obeliszk mellett. Nem ez volt, amit a nagybátyja mondani akart neki? A gép, amit építettek sokkal veszélyesebb volt, mint hasznos. Ott! Megint egy ténykór, és benne egy ilyen zöld mocsoda alig tíz méterre tőle. Megragadta a kését és odalépett tekintet mezején a minlonnak tűnő objektumon tartva. Felkiáltott és lecsapott a tőrével. A valami elszökkenett előle, letröppent, és egyenesen a kastély felé indult. "A varázslók fogaira!" morogta, a legerősebb esküt idézve. Odalépett az obeliszkhez, végigtapogatta és kopogtatta valamirés után kutatva ahonnan ez a valami előkerülhetett.

— Ismerlek — mondta háta mögött egy hang. Torham megpördült és egy apró, feketebe burkolódzott árnyék állt mögötte, akiről csak nehezen lehetett eldönteni, hogy ember-e. A legtegyetlenebb hangján szóltal meg!

— Kr vagy?

— Mylius, hát visszatértél, hogy megmentis minket? A furcsa figura lelemelte a kezét és hátraengedte csuklyáját a vállára. Egy nő állt ott, öreg, mégis gyönyörű — homlokán csillogó jövénnyről azonnal tudta, hogy a Hold Klán fejével áll szemben.

— Torham vagyok, Mylius unokaöccse.

— Hát persze. Milyen bolond is voltam! Még ha valaki akkora halálommal is bír, mint Mylius, akkor se képes az időt megállítani. A nő lassan Torham felé indult, de Torham nem mozdult védekező állásból. Kinyúlt Torham felé, de valami annak arkilejezős megállította.

— Hát akkor téged küldött maga helyett. Tud a sötét erők gyűjtekezéséről. Álmal voltak.

— Miről beszélsz?

— Elárul az arcod, fiatal harcos. Tudod te jól, miről beszéllek. A Semmiből jönnek. Nem cél nélkül küldték őket a Koponyák Erdőjébe. Te biztosan tudod, mi az a cél.

— Ne haragudj, de nem tudom. Semmit sem értek abból amit beszélsz. A hölgy most megérintette, mindkét kezét Torham erős jobbára tette finoman.

— Kérlek, előttem nem kell eltitkolnod valódi küldetésed! Mylius megígérte, hogy segítséget küld ha eljő az idő. Eire vártam hosszú ideje már.

A rabló úr már egyből kínálja, hogy a rabló-pandúr szereposztásból melyik jut ránk



Tudnom kell, hogy a népem biztonságban lesz, ha Ő még egyszer előjön a Semmiből.

— Ki? Mondd meg, hogy ki?

Ebben a pillanatban egy másik kör formálódott az obeliszk körül, és ebből robbant ki egy másik zöld gömb. A nőnek ropit és pontosan a mellének vágódott. A Hold Klán vezetője összeesett, bele a sába.

— Könyörgöm árul el, hogy ki!

Úgy lúnt, mintha a zöld gömb tlygelné őket. Aztán egy másik, majd még egy — egy kör formálódott körülöttük. A nő lelemelte a kezét, és arra mutatott, ahonnan jöttek:

— Látod, csak jönnek, jönnek és jönnek. Siess! Rakd újra össze azt a pokoli Zo Link gépet! Támadt ott meg Ő, mietől Ő támad meg minket. Szerezz segítséget! Ne menj egyedül! Menj a Semmibe!

Lecsuklódtak a szemek. Halott volt. Hát ez a keletőiténete a Dungeon Master 2-nek. A kezelési nem vesztelének szót, merl Irvidis, és — ha minden igaz — még kézikönyv is van.

A Dungeon Master 2 betöltésekor igen meglepő élményben lesz részlünk. A játék külső világot mutat, ló ablaka az megdöbbenően szép. Minden ezen kívül erősen a DM1-re emlékeztet, márpedig az nem éppen szépséges grafikával dicsekedhetett. (Bár '88-ban még az is jó volt). Bár néhányan panaszkodnak, hogy milyen könnyű, és nem általános tapasztalat + kisegítő információk nélkül az ember bizony elég keményen elakadhat. lme néhány ilyen lntő, legelőször a kasztokról néhány szó, amügy leírásileksőnt a DM1-ből.

Van ugye mágus, harcos, pap, nindzsa. Egy karakter lóbbile a kasztba is tartozhat, sőt igen hasznos ha tartozik is! A varázslókat/papokat például érdemes nnyá-nak esőtleg kicsit harcosnak is kinevelni, merl növekszik az állóképesség, meg az egészség. Ugyanígy nem baj, ha a harcosok sem teljesen süketek a gyógyítás tudományához. A mester-ség szintek: NEOPYTHE, NOVICE, APPRENTICE, JOURNEYMAN, CRAFTSMAN, ADEPT, ARTISAN, EXPERT, MASTER, A MASTER-nek 6 fokozata van, ezeket a meglelő erősség rúnával jelöl a gép. A MASTER 6-nak kasztunként más neve van. A csapat összeállításánál célszerű — a kézikönyv szerint is — szem előtt tartani, hogy mind a négy típusú emberre szükség lesz. Nagyon kellems emiatt harcosnak például Cletus, Health 100, Stamina 70. Apprentice Fighter, Novice Ninja. Papnak keresve se találunk jobbal Serl Flamehair-nél! Mana 32, Journeyman Priest, Neophyte Wizard. Varázslónak jól bevált Saros Shadow Followel: Mana 29, Neophyte Priest, Journeyman Wizard. A későbbiekben mindkét Magic használatl érdemes MASTER szintre emelni mind priestként, mind wizard-ként. Természetesen az itt csak egy ajánlás, merl például találhatunk ennél magasabb Mana értékkel bíró emberkét is — de azoknak meg az egészségsük lesz alacsony. Vagy a harcosok között is van Journeyman Fighter, megint csak alacsonyabb egészséggel — döntőn mindenkl magá!

Következzen a varázslatlisla

Az első ikon az erősség. Az alábbi számok a meglelő ikonokat jelzik, merl nem volt sok kedvem rajzolgatni és sokkal könnyebb mint értelmetlen szótágotat beírni.



# (fél)megoldás

## Wizard varázslatok:

Támadás:			
MÉREGFELHŐ	3	1	
TÜZLABDA	4	4	
MÉREGLÖVEDÉK	5	1	
SZELLEMEMLÜZÉS	5	2	
VILLÁMLÁS	3	3	5
TÁMADÓ MINION	6	2	1
Speciális:			
LÁTHATATLANSÁG	3	2	6
GYORSÍTÁS	3	4	2
AJTÓNYITÁS	6		
MÁGIKUS JEL	1	2	
VARÁZSFÁKLYA	4		
ERŐSEBB FÉNY	3	4	5
TOLÁS	3	3	1
HÚZÁS	3	3	2

## Papi varázslatok:

Gyógyitalok (potionok):			
STAMINA	1		
HEALTH	2		
SHIELD	1	5	
WISDOM	1	5	3
VITALITY	1	5	4
MANA	6	5	5
ANTI POISON	2	5	
STRENGTH	4	5	1
DEXTERITY	3	5	2
Party védelem (ami ellen véd):			
FEGYVER	1	4	
MÁGIA	1	4	3
TÜZ	4	5	4
Aurák:			
STRENGTH	3	2	1
DEXTERITY	3	2	2
VITALITY	3	2	4
Speciális:			
REFLECTOR	6	5	2
ÖRZŐ MINION	6	2	4
HORDOZÓ MINION	6	2	2
SÖTÉTSÉG	5	4	6

Néhány általános tipp:

- Ninja jártasságot úgy is növelhetünk, hogy mindenféle tárgyakat dobálunk el. Célszerű nem túl távolra dobni, mert akkor utánuk kell menni. Álljunk egy fal elé, és hajigáljunk erre mindent, amit csak tudunk. DM1-ben is így volt: ha csinálunk valamit, akkor XP-t kapunk. Akkor is ha pl. elrontjuk a varázslatot meg... Ha esetleg úgy éreznénk, hogy valamelyik tulajdonság már nem nöhet, akkor menjünk ki egy kicsit szörnyeket aprítani — elég komoly meglepetés fog érni minket.
- A kocsmában toljunk egy asztalt az örré. Esetleg verjünk szét mi magunk egy csomót pár XP-ért.
- A kocsmában érdemes iránytűt venni. Használat egyszerű, ha valakinek a kezében van, akkor mindig láthatjuk az északi irányt.
- Lőfegyvereknek kevés haszna van, mert mindig szaladgálhatunk nyilvessző után.
- Villámlás ellen (sok és erős) TÜZPAJZS véd vagy álljunk be egy kapuba.
- A boltokban lehet alkudni. Kék, piros, zöld drágakő, majd arany, ezüst, rézpénz a pénz. A váltószám mindig négy. Minél drágább valami, annál többet lehet belőle alkudni, de előre be van állítva, hogy mennyit. Tehát az alsó és felső érték között valahol van az ár. Az alku egyszerűen úgy történik, hogy kirakunk valamennyi pénzt és a pofa elgondolkodik, hogy elég-e neki. Ezért nem érdemes mindig felváltatnunk a pénzünket, mert akkor nem tudunk alkudni!
- egyes tárgyak, például speciális botok, páncélok, sisakok növelik a max. MANA-t. Ezeket nehogy eladjuk! Sőt, ha olyan emberre pakoljuk a mágikus páncélokat és sisakokat, aki még nem ta-

pasztalt varázshasználó, mint például az egyik harcos, akkor őt a jelentős mennyiségű plusz mana segítségével elég jól lehet lefejleszteni ilyen irányba is.

- A legjobb támadó legyver a Numen boton kívül az Excsymr. Az előbbiről majd olvashattok eleget, az utóbbi pedig lélelmetesen gyors dupla támadásaival magasodik ki. Emlegetik még a NETA (COMBAT STAFF) botot és az Emerald Orb-t. Ezek gyógyítanak a flakkakkal való szórakozás nélkül is. Mindezen felsorolt cuccok olyanok, amik emelik egy kicsit hordozó maximális MANA-ját. Nekem még a Voraxe is nagyon tetszett.
- Gyűjthetünk lairy cushiont, mana blossom-t és a kocsmában jó pénzért eladhatjuk. További pénzkereseti trükkök majd az adott helyszíneken.

Most pedig jöhet a végigjátszás:

- A legelején gyakoroljunk sokat. Eleinte vadászunk denevérekre. Ezek ellen szükség lesz ANTI POISON italokra. Hatékonyan ölnek a denevéreket a villámok, akár mi, akár a minionjaink köpökdik. Amikor lemegyünk a denevérekhez, akkor a bejáratnál lépünk egyet előre, tegyünk ki olyan erős ÖRZŐ MINION-t, amit csak bírunk, aztán menjünk vissza a létrához aludni. Ébredés után gyűjtsük be a halott denevéreket. A denevéreket cseréljük almára a kocsmában. Az alma is ugyanolyan tápláló, viszont három kapunk egyetlen denevéért. Kicsit később az egyik denevérbartlangban zöld drágaköveket is lehet találni, ezekből sajnos egyszerre csak egyet lehet elvenni. Ezért is célszerű minden CLAN kulcs megtalálásakor gyakorolni egy kicsit a rinocéroszoknál, mert akkor az egyenletes fejlődés mellett még zöld drágakövet is elvehetünk.
- A következő csapat, mint említettem a rinocéroszok lesznek. A területük legelején lévő folyosóba nem mennek be, tehát egyszerűen álljunk a végére, üssünk, ugorjunk vissza, stb. Lehet védő minion-t is ide tenni a munka egyszerűsítésére, de inkább a harcosokat tréningeztessük itt. Amikor csak kajatartaléknak használjuk a rinókat, akkor pedig támadó MINION-okat vegyünk igénybe.
- Ezután a "villámló minitornádók" területe következik. Itt az elsődleges feladat a túlélés, valószínűleg még gyengék a varázslók ezek legyőzésére. Egyebként a SZELLEMLÜZÉS varázslat magasabb szintjei elég hatásosak ellenük.
- Következnek a kis tolvajok. Elég szívatás tud lenni, használjunk mágiát! Tartsunk esetleg MÁGIKUS JEL-et a kézben, hátha ellopja. Ez ugyanis látszik a megfelelő mágikus térképen is. És mivel a tolvaj mindig ugyanoda viszi a cuccot, így nem nehéz megtalálni, ha véletlenül értékes cuccot vitt el. Persze egyszerűen követni is lehet, de mennyivel könnyebb ez, ha mutatja is a térkép. Mivel ilyenkor nincs fegyver a kézben, nő a ninja jártasság a harc közben, ami egyáltalán nem baj. A tolvaj nem csak ugyanoda viszi, hanem ugyanott is születik (mert a program generál egy párat időnként). Ezt a helyet nyomjuk tele védő minionokkal, később

sok-sok aranyat vernek ki a születő kis tolvajokból.

- Ezek után a farkasok jönnek. Dobáljunk csontot nekik, a területükön lehel találni. Jó néhány beugróban lehet aludni: tegyünk a beugró elé VEDŐ MINION-t, mert akkor nem térnek hozzánk. Semmit nem lehet velük kezdeni, az egyetlen hasznuk egy kis gyakorlás lehet.
- Ez után jön az egyik legkellemesebb hely: a baltás tolvajok terepe. A CLAN KEY megszerzéséig erős mágiára lesz szükségünk, leginkább MINION-okra. Ha megvan a kulcs, akkor lehet egy csomó pénzt összeszedni! Álljunk a területen kívül, még lőtávolságra. Kidob a fickó egy baltát, simán hátraugrunk előre. Amikor már nem dobál többet, akkor bemegyünk és könnyen megölhetjük. A lényeg az, hogy szedjük össze a baltákat, és teleportáljunk vissza a kardbolthoz! A TECHSHIELD segítségével lehet teleportálni a kezdeti faluba-faluból. Tehát ha például a baltás tolvajok területéről átteleportálunk a kezdeti faluba, akkor a következő teleport ugyanarra a területre visz vissza. A boltban aztán jó pénzért eladhatjuk a baltákat.
- A baltás embereken túl is van egy csomó bolt, ahol sok mindent vehetünk. (De a baltákat ne ide hozzuk, mert kevesebb pénzt adnak érte!) És vegyünk is! Néhány, feleslegesnek tűnő (?) dologra szükségünk lesz. (Valahogyan a Lands Of Lore jutott eszembe ezekről a tárgyairól, meg arról amihez lel fogjuk használni őket. Bár persze a játék is sokban hasonlít rá) Figyeljünk arra, hogy a legtöbb boltban ellenséges minionok várnak ránk. Ez elég szívatás, mert ha véletlenül belelövünk a bolt őrébe, akkor nagy a baj...
- Következik a sirkert. Belépéskor becsukódik az ajtó, ami nem baj, mert ügyse erre jövünk visszafelé. Szedjük fel a botot, de maradjunk távol a sirkővektől, mert az előkerülő szellem elég erős, és sajnos újratemetődik. Tehát ha lenyomtunk egyet, és megint oda lépünk a sirkőhöz, akkor kapunk egy másikat a nyakunkba.
- A lákat meg lehet kísérelni felapritani, de ez általában nem szokott eredményre vezetni. Fussunk inkább ki a területükről.
- Ahogy belépünk a templomba szép csapóajtókat látunk. GYORSÍTUNK fel a partyt, és gond nélkül rohagálhatunk át rajtuk. A jobb oldalon van egy kapcsoló, és mögötte egy kulcs.
- Következnek a mozgó lyukak.

Tegyünk megint GYORSÍTÁS varázslatot a party-ra. Érdemes lérképet (scout map mondjuk) is aktiválni. Sajnálatos módon a mozgó lyukak vadásznak ránk, ezért lehetőség szerint próbáljunk minél előbb fedezékbe jutni. Ha ez esetleg nem sikerül, akkor sincs baj: ha leestünk, akkor várjuk ki, amíg kinyílik az ajtó, és menjünk vissza. Találhatunk oda lent egy elég szépen eldugott ládát is...

- A múmiákkal nem érdemes leállni vacakolni: söpörjük el őket néhány tűzlabdával. Miután elfogytak, találunk a falon egy szép laliszörnyet. Ezt szedjük le, és ami mögötte van, azt gyűjtsük be.
- Nem csak boltban találkozunk forgó asztallal — hanem itt is. A teendő ugyanaz: Egyetlen rézpénz is elég.
- Találunk itt két vörös színű kutat, nézzük meg mi van bennük! Közöttük található egy poénos bolt. Itt csinálunk mindenből Master Priest-et. Vethetünk még Kalan Gauntlet-et, amit a baltás emberek boltjába elvive szépet kaszálnak.
- Mielőtt belépünk a várba (a 4 CLAN kulcs kell hozzá) szenteljünk figyelmet a jobb oldalon sorakozó világítóeszközöknek. Az egyik mögött van egy kivehető darab a falból, ami egy kapcsolót rejt. Ez a kapcsoló egy techmace-t varázsol az ajtó meletti lali részbe.
- Amikor beléptünk a CLAN ajtón, akkor egy elég kemény fejtörővel van dolgunk. Tegyük gyorsító varázslatot az emberekre, mozgassunk a billentyűzettel, kapcsoljunk az egérrel. Álljunk északra (vagyis a rácsajtó felé). Nyomjuk meg a jobb, majd baloldali gombot, majd futás be. Ezután az egeret helyezzük el úgy, hogy meg tudjuk nyomni a középső gombot, és futás (GYORSÍTÁSSAL) vissza! Ha megnyomtuk a gombot, és behátráltunk a harmadik ajtóig, akkor meg is fordulhatunk, mert általában még nincs nyitva a harmadik rács. Persze lehet hátrálni folyamatosan, az a néhány HP már nem számít. Esetleg végigteleportálhatjuk a folyosót ÖRZŐ MINION-okkal, összesen öt kell belőlük, lassabban csukódnak a rácsok. Ebből is látható, hogy itt is működik a régi jó trükk: ha van rá módunk, csukjuk rá az ajtót az ellenfélre! Nagyon szépen te tud darálni egész erős legényeket egy-egy ajtó. A DM1-el ellentétben itt nem sűrűn kapunk ilyen könnyítést, mert minden ellenfélnek a minionok kivételével van egy lix területe, amit nem hagy el. Még egy lon-

## Ez a csuklyás pofa szemlátomást készül valamire





- los lipp a rácsokhoz: a harmadik állépése után már nyitva maradnak mindaddig, amíg vissza nem lépünk a gombok közé.
- A Tempest felvételéhez a minion map segít hozzá. Ugyanúgy ahogy a scout map-ból a szem ikonnal elővárássalhaló egy vezérelhető szem, ebből egy HORDOZO MINION kerül elő, szintén irányítható. Annyi a különbség, hogy az X csak oda helyezhető el, ahol mi magunk vagyunk.
  - Az ugyanott található kulccsal tudunk visszamenni, szerencsére a három rács nyitva marad.
  - Húzzuk meg a zsineget, erre egy idő múlva előkerül egy Vexirk és kinyitja az rácsot. Nyomjuk tele a terem TAMADO és VÉDO MINION-okkal, majd futás vissza a rács mögé. Amikor csak a Vexirk Király maradt, akkor kóssuk le a felkötött valót, és próbáljuk meg kinyitni. Egy viszonylag gyors megoldási mód az, ha az egész terem átlovas telenyomjuk VÉDO MINION-okkal. Csak is erős tűzpajzsok ledzékekben lépünk be — de ha már bent vagyunk, akkor ne csak minion-okat telepítsünk, hanem ültetjük is egy kicsit. Azért vigyázzunk, hogy a saját minionjaink tűzvonalba ne kerüljenek. Sajnos a királynak piszok sok HP-je van, szóval elléik egy idő amíg megpusztul. A botja — Numen névre hallgat — a legjobb legyver a játékból, mert az őstiben akárhányszor újratölthető. A lövedéke ellen (mint feljebb említettem) pedig csak az erős tűzpajzsok védenek. Ugyanez a bot fogja nyitni a következő ajtót is.
  - A "szemek" termébe megírtcsak a minion map fog beszélni minket: a földön lévő kapcsolóra küldjünk valamit a minion-nal. (Rögtön a Vexirk terem után). Tegyük egy érmét vagy MÁGIKUS JELÖLÉST a földre és válasszuk azt az ikont, ahol a nyíl az X-re mutat. Az ajtó pont ölegendő időre nyitk ki. A másik oldalon lévő gombbal nyitva tarthatjuk. Most nyomjuk le a 2. gombot lérképen, hogy lássuk az álfalakat. Ezek segítségével be tudunk jutni a szemek mögé és deaktiválni lehet őket. A legelső állat környékén találunk egy eldugott gombot, ami az utolsó szem deaktiválására szolgál.
  - Kapjuk fel a fogaskereket a falilyukból, majd tegyük az ajtó melletti berendezésre. Nyissuk ki az ajtót, majd futás be. (Sok gondot takarít meg, ha inkább veszünk egy pár extra fogaskereket a boltból, majd használjuk is a közeli zárban. Húzzuk meg a melléte lévő kart, ami kinyit egy górot, ami-be a kulcs belepoityan és két emeletet esik. Ez kinyitja az ajtót ugyan, de még szükség lesz erre a kulcsra! Vagy sebződünk egy csomót, amikor utána ugrunk, vagy megkerüljük a löt világot. A lejutás is "egyszerű": a központi létra közepében van egy kar, amivel ezt a létrát lejjebb állíthatjuk, ezen lemászunk és délre megyünk a denevérek és sziklák közé. Az egyik sziklát lökjük le a lyukon és az egyirányú létrán monjunk le. Itt nyugat, majd észak felé menve megérkezünk Dru-Tan bírbaalmába.
  - Dru-Tan a legegyszerűbb a saját csapdájával kivégezni. Nyomás nyugatra, a Rockie-k lezárt ajtajára következő ajtón be (o mellett találunk egy turesa kart). Lépünk be két egységgel. Forduljunk a szöges fal felé és várjuk meg Dru-Tan! Amikor bejött, forduljunk meg és tussunk el a másik végére, nyomjuk meg az elregetli kapcsolót. Ez egyetlen egyszerű kinyitja a második ajtót, ahol kijuthatunk a csapdából, és csukjuk is be rögtön ahogy kiléptünk. Menjünk vissza a másik ajtóhoz, húzzuk meg a kart, ez visszaállítja a csapdát eredeti helyzetébe. Menjünk körbe vissza, és vegyük fel a véres kulcsot.
  - A véres kulcs segítségével kinyitott ajtó mögötti teremben van egy kapcsoló, ami egy teleportot aktivál. A Rockie-k belemennek, kövessük mi is őket! Kocogjunk keletre a kemencéhez, intézzük el az ellenséges minion-okat, így a Rockie-k szépen megrakják a tüzet! Ezután saját ORZO MINION-okkal biztosítsuk a területet, hogy az ellenség minlon-jai ne tudjanak visszajönni. Most menjünk vissza a létrán. Húzzuk meg a kart a kazán oldalán — sajnos még nem megy.
  - A második Earth key-t igénylő ajtó után a scout map lesz segítségünkre. Álljunk a földön lévő kapcsolóra, aktiváljuk a térképet, és küldjük a szemet a górot túlsó oldalra, ahol elkapdossa a lövedékeket. Ezután bökében telmehetünk a létrán.
  - Ahol a fogaskereket vettük, ott célszerű két vacuum luse-t is venni. Egyébként hajkurászhatunk egy lebegő ládát, amiből tűzlaboakkal lehet kivenni ilyeneket. Ez a tárgy kellene fog a master key megszerzéséhez. Ahogy bejutottunk ennek segítségével, keressünk állatokat. (Éhhez persze célszerű lérképet igénybe venni)
  - Kelt a Master Key és egy nagy fogaskerek a következő ajtó kinyitására. Amikor bejutottunk, akkor szedjük ki a Master Key-t a zárból! Menjünk a kapcsolókhoz és mindegyiket húzzuk meg jó sokszor. Mindegyiket hagyjuk a felső pozícióban, így a pumpához vezető ajtók közül csak az utolsó marad zárva. Miközben a pumpához lartunk, verjük szét a nagy hordókat és szedjük fel a cuccokat. A Master Key szerencsére nyitja az utolsó ajtót, de nehogy lthagyjuk! Beni szedjük fel az Iron Key-t, tegyük egy másik vacuum luse-t a részbe, kapcsoljuk be a pumpákat és menjünk le a létrán.
  - A gódröbbe belesést nem lül nehéz elkerülni, csak pontos lődázítás és GYORSÍTÁS varázslat kell hozzá. Célszerű ketéről kezdeni az átkelést. Amikor már majdnem visszahúzódtak, akkor kell villámgyorsan átlutni. A második keltől egyszerre kell megoldani.
  - A REFLECTOR-ok lejtórójét nem lül nehéz megoldani, sőt megkerülni a legegyszerűbb. Az eredeti megoldás az akart lenni, hogy a magic map segítségével láthatjuk az összes reflector-t és beállítjuk őket, hogy pont a célra érkezzen egy lúzlabda. Sokkal egyszerűbb csak a középsőt és egy szélsőt beállítani, majd észak felé nézve öllöni egy saját lúzlabdát. Miután ez sikerült, most vigyük be a reflector-okat abba a szobába, ahol a mozgó teleport mezők vannak. Állítsuk őket egy szép sorba északról délre, úgy hogy a mezők a másik oldalra essenek. Ezután már könnyű lesz keleten bezárni ezeket a mezőket. Arra azért ügyeljünk, hogy ne álljunk el egyetlen folyosót se.
  - A reflector szoba lezárt ajtaján a TÚZLABDÁKKAL kopogtassunk. A másik ajtó a teleport mezőkön túl kicsit trükkösebb: hívjuk elő a scout map-ból a szemet, küldjük be a górot közé. Vágjunk hozzá egy érmét! Most fog utóljára kelleni a Master Key, ez kinyitja a szelepek szobáját.
  - Nézzünk be a csarnokba, sok szép villámot láthatunk. Ne keseredjünk el, GYORSÍTUK tel a partit, majd amikor van egy kis szünet, akkor futás a lúfolatra, ahol kikapcsolhatjuk a villámokat. Most próbáljuk meg elvenni mind a két kulcsot a falilukból! Miután visszatöltöttük az állást, már tudjuk, hogy egyszerre csak egyet lehet elvenni. Ha egyet már elvettünk, de a másik kéne, akkor a kulcs legyen a kezünkben (a pointer-ben) amikor elveszük a másikat.
  - Először az Onyx kulcs kell. Miután beléptünk az Onyx ajtón, húzzuk le a létrát, menjünk vissza a Skull key-ért. (Es vigyázzunk arra, hogy az egyik kulcs mindig a helyén maradjon!) Menjünk vissza a reflector szobábólól
- nyitló teleport szobába. Másszunk fel a Zo-Link kamrába, a Skull Key aktívál egy teleportot. Lépünk bele, és utána szórunk tűzlabdákat a legközelebbi reflectorra — ez szépen szétszedi az asztalt. Lökjük arré a szenespítt, pusztítsuk el a másik asztalt is, és végül nyissuk ki az ajtót.
- Miután kinyitottuk a tárolószobát, mozgassuk be a reflector-okat a Zo-Link kamrába és tegyük őket a szlvórácsokra. A rövid folyosón lévő kart húzzuk meg. Most jön a nagy menet: a déli falon rántsunk meg egy kart, ene egy csomó tűzlabda zúdul a központi kristályra. Most menjünk körbe és húzzuk meg a másik tűzlabo kapcsolót. Az északi részen lévő kapcsoló lesz az utolsó, ez villámokat szór a kristályra. Ha ez mind nem működik, akkor mehetünk vissza a kemencéhez.
  - Miután minden működött, a Zo-Link kinyit. Húzzuk meg mind a négy kart, majd a Numen bottal pusztítsuk el a középső kristályt.
  - A végén sok módon lehet győzni. Sok-sok TAMADO MINION után magunk is átkelhetünk a padlókon, persze GYORSÍTOTT állapotban. Ésszerű próbálunk meg egy barátunkkal játszani: Együnk a billentyűzettel ugrál, a másik az egérrel hajgálja a tűzlabdákat. Amúgy ezekkel vigyázzunk, mert a piszok gazember visszatölti a varázslatokat (REFLECTOR).
- Gratulálunk! Végigjártszottad a Dungeon Master 2-t!

ChX



**MULTIMEDIA COMPUTER**  
**CD-ROM**  
**TRINITRON MONITOR**  
**WINDOWS '95**

**VIDEOBIT**

Sony Multimedia Studio

XIII. Budapest, Lehel út 18-20. Tel. 153-0137, 153-6849



# Simon the sorcerer

Miután lelkül mindenki felkészült a szellemi megpróbáltatásokra. Calypso botja elől indulunk. Menjünk be a boltba, és szedjük fel a baseball-ütőt, valamint a zöld festéket. Beszélgessünk el Calypso unokájával (Alix névre hallgat), A kislánynak igen kedves és romantikus dolgokat mondhatunk, pl. említhetjük érdeklődésünket a dinnyék iránt, vagy közölhetjük vele, hogy gyorsan növekvő objektumokait látunk az ővünk alatt (**Nahál! Rokon lélek — CoVboy**), a végén úgyis sírva fakad, és elküld a lenébe. A nagypapával se megyünk sokra: gyakorlati tanácsok helyett elkezd prédikálni. Menjünk ki, és egyből hagyjuk ott a bolt környékét is, és a nagylélekben válasszuk a 3 medve házáat (**3 Bears Cottage**). Szemléltetést nem lehetnek valami vendégszerelők a macskák, mert tele van minden belőrs-gállal eszközökkel. Nem is tudunk bemenni, ellenben a postaládából ellopunk egy levelet. Távozzunk is innen nagy sebésséggel, és a kastélyig (**Castle**) megse állunk. Itt mindenekezől beszélgetünk az őrkkel: például említsük meg nekik, hogy be akarunk jutni. Ha nagyon ragaszkodunk az elgondolásunkhoz, akkor előbb-utóbb kibökik, hogy megfelelő szerénylazonossággal bemehetünk — ezt persze nem árana igazolni is valahogy. Az igazolás számukra legkézenfekvőbb módja 78 dollár képen történik. Igényeik bejelentése kapcsán rögtön ismertelik is az ország komplikált pénzrendszerét. Mivel jelen pillanatban egyetlen lityünk sincs, álljunk odébb.

Menjünk mondjuk a bazárba (**Street of Traders**). Itt beszéljünk a lörpével: kérdezzük meg tőle, hogy hogy megy az üzlet. Csekély méretű tárgyalópartnerünk elkezd panaszkodni az adóbevallásai pillanatnyilag nem tudja kitölteni, mert nincs listában az egyes pénzek közötti átváltási arányokkal. Segítsünk neki. Három kérdés lesz, amire a következő válaszokat kell adni:

- 1 Gold Sovereign=15 dollars
- 1 dollar=16 groats
- 1 Royal Crest=3 Gold Sovereigns

A válaszok után közli, hogy ezt ő is pontosan így gondolta, mindenestre odaadja a belgéri ajándékot, egy balkezes feszítővasat.

Ha már úgyis itt vagyunk a bazárban, lekinlünk meg egy-két egyéb érdekesebb üzletet. Egy lefelé vezető lépcső után egy kisállat-kereskedést találunk, ahol elegyedünk beszélgetésbe a tulajjal. Kiderül, hogy nem is igazán kereskedő (mondjuk ezt például a kutyalejű papagáj megpillantása után már mi is sejtettük), hanem sokkal inkább egy feltaláló — csak adóügyi megfontolásokból momentán kereskedőnek adja ki magát. Szól néhány kedves szót ("Távozz, amikor csak kedved tartja..."), aztán ellünk az üzlet hátsó részében. Kapcsolódásképpen megpróbálhatjuk felvenni az elektromos lekönt az egyik kezeiből, mire elég megrázó élményben lesz részünk. Szóval hagyjuk inkább a lúcsa állatokat, nézzük meg inkább a téren balra találhaló Iréla-szaküzletet. Vegyük fel a pulton található könyvet (ha a kis fickó ránszól, próbálkozzunk újra), aztán beszélgetünk el a tulajjal. Néhány buta vicc (spricelős virág, elektromos kézlogás, stb.) után Simon felháborodottan távozik.

Hagyjuk ott a bazárt, és menjünk a Kölcsönök Irodájába. Itt csevegünk a lilkárnóval, akitől meg tudhatjuk, hogy többféle kölcsön is létezik. Az a közös bennük, hogy ha nem fizetjük őket vissza időben, akkor valami igen kellemetlen fog történni velünk (pl. mindentől tudományos kísérletnek veinek alá bennünk — gondoljunk pl. a kisállat-kereskedőnél látott hibridre, és máris nem olyan vonzó ez a kilátás). Válasszuk ki az egyiket, aztán menjünk be az igazgatóhoz, aki éppen egy levelet lovából csöpöszt. Kérdezzük meg, mitől ekkor szolgát az a cső. Kiderül, hogy ez a felőn dolgozóhoz vezet, akik egy kalapallozó üzemeltetve a hátralékos lakberek ügyét intézik. (Hehe...) Beszéljünk az igazgatónak a kölcsönöiről, és amíg a megfelelő papírokat keresgéli, dobjuk a medvékől lopott levelet az asztal szélén

levő lálcába. Sajnos a kölcsön nem kapjuk meg (nem találja a papírokat), de legalább nem tenyegtet az a veszély sem, hogy lacsoklábak és oránulánkarak boldog(italan) tulajdonosává válunk.

Menjünk ki az épületeiből. (A 3 medve háza közben kap egy lövést a kalapultból.) Az eredményt később is ráérünk lelmérni, beszéljünk előbb a bohóccal. Jelenlegi állapotában nem megyünk sokra vele, lehát adjuk oda neki a Iréla-boltból szerzett könyvet. Erre felvidul, és egy szép hölgygallal kedveskedik nekünk. Most a pajszerrel leszítsük fel a csatoma-fedeleit, és menjünk le. A balra vezető utat sajnos elzárja egy bazi nagy pók, úgyhogy kénytelenek leszünk visszamenni. Maradjunk a medvék irányánál.

Menjünk be a házba, majd tovább a konyhába (Simon közben ráép egy videó-játékra), és ott vegyük fel a kesztyűt a mosogatól szőlőből. Zárjuk el a csapot (MOVE), mert így Simon roppan elégedett magával, hogy a közeljövőben esetleg főla nevezik el a Takarékosági Világnapot. Rövidesen meghalljuk, hogy megérkezik a medvék, és pár másodpercnyi kétségbeesett kutas után kiváló rejtekhelyre felünk a kandallóban. A medvéket nem dobja fel a rombolás:

- Ki dulta fel a házamat?
- Ki szántotta ki a szivacsaimat?
- (Hmmm... lenne egy lippünk)
- Ki tőrté össze a video-játékomat?
- (Erre is...)

(Ki aludt a lámpa? — Markos-Nadas)

A medvepapa (aki mellelleg a helyi rendőrség főnöke) arra gyanakszik, hogy az országzserő körözött bűnöző járhatott náluk. Némi dohogás után nagy nehezen megnyugszanak, és lekinlivel a hívós időjárásra, begyűjtanak a kandallóba. Erre Simon természetesen egy világcsucsol megsegyenítő ugrással mutat be, aminek a végén szerencsésen landol a forrásban. Az ill mosó hölgyek igen tartalmas párbeszédet folytatnak, amibe — a forrással ellentétben — jobb, ha nem merülünk bele (azaz jobb lesz mindenkinek, ha távozzunk).

Menjünk a dokkokhoz. Először sétáljunk el a dokk jobb oldal széléig, és csevegjünk az ott talált alrikával, aki Um Bongo névre hallgat. Ő egy hihetetlen lehetséget megajdótt táncosár (az esőtánc specialitása), aki mindössze egyetlen dolgot felejtett otthon — a táncosait. Megkér minket, hogy keressünk neki alkalmazottakat, közben pedig lart egy rövid bemutatón a tudományából, melynek során Simon igencsak elázik. Menjünk kicsit vissza, ahol találunk fogunk egy ládát, ami mögöl

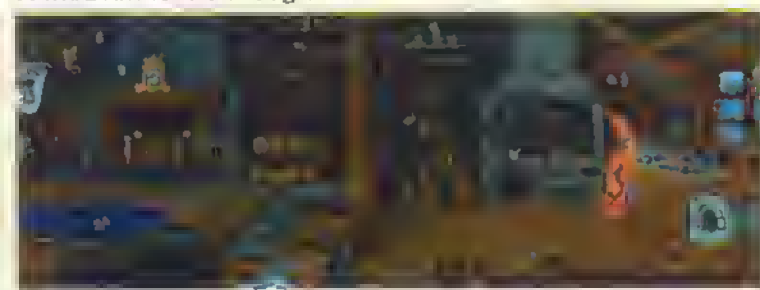
időnként egy hölgy dugja elő aranylő lőrtőkkkel borított fejét. Ha szóba elegyedünk vele, kiderül, hogy ő Aranytincs, és azért bújkál, mert véletlenül belőrt a medvék házába (nem tudja, hogy a papa a rendőrfőnök). Mivel semmire érdeklőse nem talál ott, evett egy kis kását, ledől pihenni, és elszundított. A lőmedve mindentől kissé mérges lett, és azóta a hölgy nem mer nyilvános helyen mutatkozni. Szíve szerint elmenne egy hajóval, csak sehogy sem tud elbújni egy ládában, mert nem tudja kinyitni egyiket sem. Nyissuk ki neki a ládát a feszítővással, mire a csaj hosszas hálázkodás közepette elbújk benne, nekünk pedig ilhagya aranytincsű parókáját, valamint egy meglehetősen kompakt gumicsónakot (akkora, mint egy átlagos radió).

Térjünk vissza a medvékhez, és beszéljünk a papamacival, aki kissé gyanakvó (azt hiszi, hogy Aranytincs cinkosai vagyunk). Adjuk neki a parókát, mire megkönnyebből, és halálja jeléül hajlandó teljesíteni egy kívánságunkat. (**Dögölj meg! — Nyuszika**) Kérjünk a mama specialitásától, a kásától. A család csupa szívelőyosság, a jólnevelt Simon meg egy szó nélkül távozik.

Most menjünk a főtérre (**Town Square**). Itt néhány táncost láthatunk gyakorlás közben, valamint egy muzsikust, nevezetesen egy harmonikást, aki beszélgetni nem hajlandó. Simon tehát úgy dönt, nézi őket egy darabig. Persze nem túl sokáig, mert az egyik félbalkezes táncos elől a botját, így némi szünet következik. Ezt megragadva, ajánljuk fel a főnöknek a baseball-ütőt (Simon gonoszul vigyorog, hogy mekkora csattanás lesz ebből), így folytatódhat a próba. A félbalkezes persze ismét remekel, a baseball-ütő elszáll a magasba — és természetesen a harmonikás legrőre érkezik meg. Szerencsétlen fickó némi sláncokozás után etetől, a táncosok meg nyavalyognak, hogy honnan szelezenek egy új oktatót. Alkalmisai összehozzuk őket az alrikai művésszel, de erre majd csak később kerül sor.

Következő célunk a letováló szalon. A letoválól hiába is próbálkozzunk (ebédszünet van), viszont az emeleten működik az Örülék Társasága, ahová azonnal bekukkantunk. Húzzuk meg a lérlát (MOVE), mászzunk fel rája, aztán be az ajtón. Beszéljünk a Serpenyős Emberral (**Frying Pan Man**), akinek némi kommunikációs nehézség után értesítésre adjuk, hogy szeretnénk a lórsaságához csatlakozni. Közli, hogy ugyan Kásahordó éppen nincs ill, de ha elhívatoftaságot érünk kásák viselése liánt, és megtelelőnek tartjuk a \$100-os tagdíjat, akkor megtaláljuk a megfelelő helyet. Visetők tehát a medvéktől kapott kását, mire kapunk egy zacskót. A Serpenyős figyelmezteti, hogy jövő héten meeling ugyaníli, ugyanebben az időben, aztán kívül találjuk magunkat. Nyissuk ki a zsákol: találunk benne \$100-t (a tagdíj), egy éket, valamint egy gumikötelel, bungee-jumpinghoz.

Itt az ideje valami kaja után nézni, lórá a MekMocsárka (**MucSwampings**). Beszélgetssünk a bojáról elől ácsorgó kabala-figurával, aki Simon ugyan összetéveszt valakivel, de kaphalunk tőle egy lóli, valamint egy kedvezmény-cédulát a gyerekműzőkre (**Discount Voucher**). Mielőtt bemennénk, kukázzunk egy kicsit a jobb szélén, mert a sok személt köztől ábukkanunk egy horgászbótá. Beni csevegjünk a letoválól, akitnek ugyan kettőig van ebédszeje, de





mivel az étteremben található óra nem jár, pillanatnyilag nem hajlandó visszamenni dolgozni. Ezen majd alkalmasint segítünk, de most inkább eljegyezzük szőba a pull mellett ücsörgő lickóval (*Anorak Man*). Szegény egy komplett csódtömeg, mindenkilenőzi (még Simon is!): először is némi segítséget kér, amiről aztán egyből le is mond, mondván, rajta már úgy sem segít semmi. Fordítsuk figyelmünket a pincér felé: rendeljünk egy gyerekkaját. Nyissuk ki a kapott zacskót, meri láálunk benne egy mocsárlakó-bábit, egy mocsári rágót és egy kukacot, amely közben megelie a mocsár-burgeri. Talán nem is baj, mert ez egy teljesen normál hamburger, csak ízesítésként van benne némi mocsár is...

Térjünk vissza a bazárba, és ott először kössük a lufit a kerítéshez. Találunk egy posztelt, amin a korábban már megismeri láncosok keresnek oktatót (legyűk el), majd irány a kisállatbolt, ahol a medvéknél talált gumikesztyűvel már felvehetjük a lekötőt. Tegyük a gép jobb oldalra üres ládába, állítsuk a gépen lévő kapcsolót bal oldal állásba, és indítsuk be — az elektromos teknősből egy normál teknős és egy elektromos angolna lesz. Vegyük fel a teknőt, és tegyük a helyére az egyik polcon várakozó világító kukacokat (*glow worms*). Állítsuk a gépen lévő kapcsolót a jobb oldali pozícióba, és újból kapcsoljuk be a masinát, mire kapunk néhány feltöltött, világító kukacot. A tudós erre megjelenik, és felkündezik egy sort, de aztán újra lelép, mi meg vihetjük a kukacokat.

Látogassuk meg újból a tréfaboltot. A tulajdonos tovább üzi a hülye vicceit, de most duzzogás helyett beszéljünk vele. Kiderül, hogy a buta viccekén kívül kosztümökkel is foglalkozik (valamint bűzbombáival, amihoz most egy-két alapanyag még hiányzik). Kérdezzük meg, hogy vajon mocsárlakó-kosztümről tud-e csatlalni. Miután odaaduk neki a bábut, közli, hogy kívánságunk teljesítéséhez szükség van zöld posztóra.

Posztókereskedőből találunk egy szépet a bazárban. Sohselelvesh a neve, és azt mondja, hogy kissé ugyan drágák a posztói, de ha megteszünk neki egy nagy szívesseget, akkor esetleg ad nekünk csoréba egy gyönyörű, zöld anyagot. A szívesseget abból áll, hogy be kell mennünk egy sötét barlangba, és megtalálni a csodalámpát. Pizskáljuk végig a lámpákat. Az utolsóból kijön a dzsinn, és közli, hogy ő most szabadságát tölti. Ha fontos ügyben keressük, akkor hagyjunk üzenetet a sipoló hang után. (Arrrgggghhh...) Menjünk vissza barlang elejébe, és üvölsünk ki a lyukon. A kis ravasz Sohselelvesh kéri a lámpát, de Simon ismen már a trükköt, úgyhogy megússzuk a csapdát. A kereskedő azért természetesen álvér minket (hiszen arab kereskedő), csak tehát posztót tud adni. Sebaj, menjünk a forráshoz, és öntsük bele a zöld leteket (az aszsonyok ruhái is szépen elszíneződnek), majd tegyük a posztót a kosár tetejére. Az egyik nő ezt szépen átmossa zöldre. Miután lelette, szedjük fel, és irány a trémaster. (Illetve a trémaster előtti még menjünk a MekMocsárba, és kérjünk még egy lufit, amit megint odaküldünk a bazárban a kerítéshez.) A trémasternek adjuk oda a zöld anyagot, aki rövid idő múlva egy ügyes áruhát nyújt át nekünk.

Vissza a MekMocsárba, kérjünk egy harmadik lufit is, de ez most ne kössük a kerítéshez. Menjünk be az étterembe, és vegyük magunkra az



A kis kalóz vidáman nézi, hogy a nagy kalóz megver minket

áruhát, így felmehetünk a pincérek melletti lépcsőn. Menjünk feljebb, itt találkozunk régi ismerőseinkkel az 1. részből. Ez most tényleg ő — Simon még élénken emlékszik, hogy hányta tele a padlót a speciális lözettel... Beszéljünk vele, és engeszteléseképpen körjűk fel egy újabb adag speciális étel készítésére. A lickó buzog a lenniakarástól, csak nincs a raklaron sár. Simon vállalkozik a beszerzésére (később majd megbánja), és ehhez megkapja a Szent Vödört.

Itt az ideje, hogy átrikai barátunkon segítsünk. Menjünk a dokkba, és adjuk neki a posztért. Igen felvidul, és azonnal eltűnik (szó szerint). Természetesen csak a lőtérre mehetett, kövessük tehát oda. Remekül néz ki a dobjaival, csak sajnos az egyik mogsérőit szállítás közben. Adjuk neki a hólyagot (*bladder*), és így most már semmi sem állhat egy lantasztikus esőtánc útjába. Normis áll. Az előadás olyan sikeres, hogy még egy villámot is sikerül előcsalni, véletlenül pont Simon lejár...

Miután magunkhoz tértünk, menjünk a Kölcsonók Irodájához, aztán le a csatornába. A pókól elmosta az eső (odébb megtalálhatjuk: szomlótomást alaposan megviselte a ráccsal való találkozás), tehát mehelünk tovább. Hamarosan egy sötét részhez érünk. Miután lőhőssünk a sötétből (is) fel, használjuk a tényleg kukacokat. Továbbhaladva hamarosan elérjük a kijáratot, amra mocsárba vezet. Innen jobbra elérünk egy lőrről hidat, amely alál sár kavargat. Pont idális a mocsárlakó lözethez... Kössük a bungee-kötelet a hid korlátjához, és próbáljunk a vödörrel sarat merni. Az eredmény előre látható: Simon elmerül, de a kötélt szerencsére visszaránjja. Egy tisztálkodó varázslat után látogassuk meg a lejáratától jobbra található tavat. Itt rövid horgászatot pihenjünk ki az odligi láradalmakait, majd miután szállunk egy halacska, menjünk vissza a csatornába keresztni, egészen a MekMocsárig.

Itt az előbb ismertetett módon menjünk fel a lőndőkhöz (már nekítátt a lözésnek), és adjuk oda neki a sarat. Beleönti a kondóba, és buzgón kavargatni kezd. A hatás nem is marad el: a fortyogó le hirtelen klugrik a kondórból, és beterit: mind a lelkes amatőr szakácsok, mind hőssüket. Az utóbbi belerített entől igen csak megnyirgcsik, mert így legalább nem kell ennie belőle. Azért egy kevés még maradt a kondór alján: ezt a mocsárlakó úgy üvegbe löltve átadja nekünk, aztán Simonnak sürgős távoznivalója kerekedik.

Sétáljunk át a bazárba, és adjuk oda a trémasternek az előbb kapott lözettel. Beleszaggol, majd felkündözve közli, hogy megalátta a megelétő alapanyagot a bűzbombájához. Rögtön neki is lál a sorozatgyártásnak, az első példányt pedig nekünk adja ajándékba. Eköpp természetesen már elindulhatunk a Mágusok Tornáján (*Magic Competition*).

Kezdjük a dolgok a bejelentkezéssel. A liszviselővel igen magvas beszélgetésbe bonyolódhatunk, majd miután nagy nehezen belejettünk, menjünk be a sátorba. Mivel szömmel láthatóan olég nagy a konkurrencia, nikitsuk meg a tömeg sorait a bűzbombával. A halas elsőpró: miután visszatértünk, rajtunk kívül már csak egy jelentkező lesz a sátorban. Szegény szinte teljesen süket, ráadásul még is van fázva, talán ezért van még itt. Vegyük fel a varázskönyvet az egyik székről, az őregei meg használjuk a MekMocsárban kapott mocsársshake-et. Simon beleönti a lötytyöt az öreg halászövöbe, ezzel most már teljesen megsüketítve az Idős mágust. Hamarosan besétál a verseny vezetője, és roppantul csodálkozik, hogy milyen kevés jelentkező maradt (Simon megnyugtatja, hogy a többiek megrémültek a megmértetés nagyságától). A lickó vállat von, és szólítja a 4-es számot. Ez lenne az öreg. Róla Simon azt állítja, hogy csak egy szerencsétlen csavargó, aki ellévedt, így tehát nemes versengés lesz, mert mi maradtunk az egyedül jelentkezők. Mehelünk a királyhoz próbát tenni.

Simon bemutatja lenomonális: először egy sötét banánehéjat fog kreálni, aztán hőssünk egy laza mozdulattal elfütneti a király tesiörét, a mősor bötölözéseket pedig a király koronáját változtatja át mindentéle egyéb tárgyá. Az utolsó variáció egy orrszavú, amely ugyan olég jól mutat a király fején, viszont kicsit nehéz. A király könyörgőre fogja a dolgot, amennyiben a bemutatott azonnaltabbahagyjuk, megtesz bennünk királyi varázslónak. Vadonat-új titulusunk igazolására királianak nekünk arról egy kártyát is.

Menjünk a kastélyba. Az öröket nemigen érdekli a kártyánk, annál inkább a pénz (valószínűleg nem lognak omlékezni ránk, úgyhogy egyszer ki fognak rügni). Adjuk oda nekik a pénzt, majd mutassuk meg a "porításnak" az azonosítókat. Az udvaron az llyú herceggel tesznek összelüzéseink, de mi csak menjünk be a kastélyba, ott pedig tovább a trónterembe. A király igen fontos feladattal bíz meg: allassuk el a kastélyban ordító kisbabát. Ha sikerül, bemehetünk a kincstárba, ha nem... Nos, akkor esetleg úgy járhatunk.

mini a kisdad előző dajkája, aklínek valaki véletlenül felírta a nevé a karóba húzásra vállalkozók listájára... Simon érti a célzást, és megígéri, hogy meglesz mindent, amicsak tőle telik.

A trónterem elején található a Királyi Főka, amit magunkhoz csalogathatunk a hallal. Menjünk vissza a bejárati terembe, és nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Itt lesz az ordító kisbaba. Ekeljük ki a bűbsöt, armitól egy pillanatra ugyan elhallgat, de aztán újra rákezd. Ne zavaríassuk tőle magunkat: nyugodtan távozzunk, de előtte vegyük meg ki a logaskereket a ringató-mechanizmusból.

Tegyük ismét látogatást a MekMocsárban. Kosztümről le, és menjünk a konyháig. A szakácsokkal elbeszélgethetünk pár percet, minden különbözőbb eredmény nélkül — amiről most fontos, az az óramechanizmus. Tegyük bele a logaskereket, amilől az óra elindul. Amikor lemegyünk, látjuk, hogy a telovaló lickó elütni (talán befejeződött az obédrdő). Látogassuk meg a szalonjában, és csináltsunk vele egy tektőt. Sajna, darabja 400 arany lenne. Annyi nekünk nincs, úgyhogy telovalatlanul távozzunk, de előtti Simon még elvesz egy szórólapot. Megint irány a MekMocsár, ahol adjuk oda az anorákos figurának a szórólapot. Párbeszéd következik:

A: Gondolod, hogy ez segíthet a kinézetem?

S: Fogalmazzunk másképp. Erreál rosszabb már úgysem lehetsz, nemde?

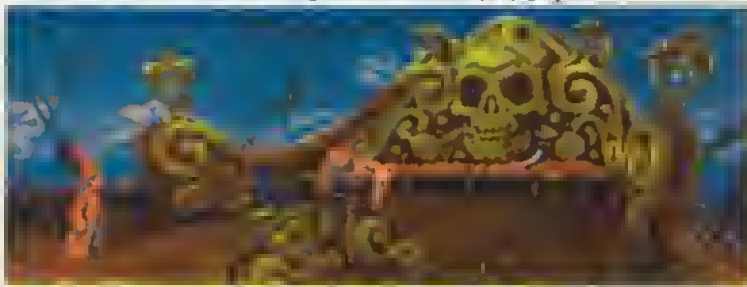
A: Igaz...

Ezzel elvilharzik. Ha visszatagyunk a szalonhoz, találkozunk is vele: egy hatalmas szívet csináltat a mellkasára, benne "Szerelek, Mama" felirattal.

Térjünk be mr is megint a szalonba. A tulaj fűlig erő szájal gratulál véletlenül éppen mi vagyunk az 1000. vendége. úgyhogy kapunk egy teljesen ingyenes tektőt. Válasszuk az ökkövekkel kirakott kardoknál (*jewel-encrusted swords*).

Menjünk most a mocsárba, ott pedig balra, egészen amíg lehet. Itt hirtelen előkerül a Tó Hölgye (komplett bivárleteszerelésben) és olmondja azt a bizonyos legendát arról a brónyos kardról. (Azt én is ismerem: *Fartúr király és a Sexkalber — CoVboy*) Simon rgencsak csodálkozik a sajátos lelszerelésen, de a Hölgy közli, hogy ez az egész Tó Hölgye-hülyeség a király öleto volt, és nyolcan csinálják váltott műszakban, bár a váltás most erősen késik. Simon készségesen ajánlkozik némi helyettesítésre, de a Hölgy ellenkezik, mondván, hogy a Királyi Pecsél nélkül nekünk nt semmi koresznvalónk. Mutassuk fel neki hatatmi jelvényünket (a Királyi Főkát), és rrár is beleegyezik, hogy helyettesítsük egy kicsit. (Ez egy kicsit súlyos poén volt a szerzőktől. Sajnos nem lehet megleteően visszaadni magyarban ezt a szöveget: angolul a "seal" ogya-

## Közvetlen közelben az Igazi Pentium-papagáj







## A hajókázás engem még mindig eléggé plhentel

(ánt jelent peccsétel és tőkát... lck!!!) A hölgy ezzel el is megy, de lthagyja nekünk a bővítlensérelést. Az oxigénpalackkal felfújhatjuk a gumicsónakot, és átvezethetünk vele a Kard Szigetére. A Kaidot állítólag csakis egy királyi sajj tudja kihúzni, de azért csak próbáljuk meg, hátha sikerülni fog (a telkő nélkül nem menne)

Menjünk vissza a kastélyba, és adjuk a hercegnek a kaidot. Cserébe megkapjuk tőle a kőpöcsövét, egy beleváló borsóval együtt. Menjünk be a kastélyba, és most a bal oldali ajtót nyissuk ki. Itt alszik a királylány néhány matrac tetején. Természelesen semmi mással nem tudjuk felébreszteni, csak a matracok közé dugott borsóval (régi mese...), A királylány érdeklődik, hogy minek ébresztjük föl, és miért nem hagyjuk aludni. Simon megpróbálkozik egy kis csábítással, de sajnos a lány pillanatilag sokkal jobban szeretne aludni, mint b... bármilyen más cslnálni. Kérdezzük a csecsemőtől, amié válaszul (sőt, ahelyett) egy igazi nyálkát kapunk. Simon kivesszi a borsót a matracok közül, a királylány meg elalszik. A nyálkával persze hiába is próbálkozunk a csecsemőnél, nem járunk különösebb sikerrel...

Irány Ismét a MekMocsár szépséges világa. Menjünk fel az igazgatóhoz a szokásos módon, és csvegjünk vele egy sort. Itt vannak egy iascsos ágyban a gyemkek is: adjuk nekik a nyálkát, mié azonnal eldobják a náluk lévő tejet. Simon ezt gyorsan felszedi, de közben azért csúnyán megleddi a kölyköket: "Ejnye, hát nem tudjátok, hogy nem szabad édességet elfogadni idegenektől?"

Vissza a kastélyba, és ott adjuk oda a kisbabának a tejet, amitől végelváharára elalszik. (A kastélyban szemlálomást egyetlen zseninek sem jutott eszébe, hogy a baba azért odtit, mert öhes.) Menjünk a lőntőrembe, és színlén be a király mellett álljon. Amikor megpróbálunk bemenni a kincseskamrába, az első részből ismerős két démon állja utunkat, akik parázs vlla után jól oirbaütik hősünket. Ha haic, legyen harc: öntsük a kincseskamra ajtaja elé rajzolt pentagramra a mocsárishake másik felét. Ebbé aztán a démonok szépen belelágadnak. Bemenni azonban nem tudunk, mert ez a két ősszeragadi marha elzárja előlünk az utat ide maximum csak repülő fogunk bejutni...

Idéje tehát megvárni repülni. (Rossz nyelvek szerint Leonardo is úgy kezdte...) Menjünk a bázárba, és kössük az eddigi két luti mellé a hamadikat is. A háiom léggömb má elblijja Simont, aki így egyenesen berepül a kincseskamra ablakán. Menjünk bafia, ahol a szőnyeg mognylik a lábunk alatt, és lemeidek pénz közé esünk. A pénz mellett találunk egy "Sugárvészély" táblával ellátott csomagot is — ez a Mucusade. Távozzunk a csövön, majd az ablakon keresztül

Miután lődeléülünk (nem igazán zökkenőmentesen), menjünk vissza Calypsohoz. Simon valahogy eltéved, és egy sőtét sikaiba keveredik. Itt megjelenik egy apró kalóz, aztán a társai is, aki emberszabásúnak csak nagy jóindulattal nevezhető. Hősünk megkapja a szokásos kladós verését, majd egy kalózhajóira kerülünk. A tönk az apró kalózzal cseveg, érdeklődik, hogy mindent elvégeztek-e. Miután kiderül, hogy minden rendben van, javasolja a tők-magnak, hogy menjen szaporodni. Mielőtt a tönk is távozna, Simon megszólítja, és elkezd kételkedni, hogy vajon igazi kalóz-e. Párbeszéd:

S: Ha tényleg te vagy Long John Silver, akkor mondd meg, ki írta a Kincses Szigetet.

K: Hans Christian Anderson.

S: Haha, ez bizony nem nyert. A helyes válasz Robert Louis Stevenson.

A kalóz lelőnzva elbiceg Simon kételyei nem voltak alaptalanok, ugyanis, mint később kiderül, a kalóz neve nem Long John Silver, hanem Long Johns Silver (Hosszúgatyás, Ezüstbő). Hosszúgatyá ide vagy oda, a Mucusade-el ellopta a mocsok...

A varázskönyv segítségével megszabadulhatunk a láncoktól. A másik logoly mellett van egy koponya, ezt szodjuk fel. Simon csak a szemledőt viszi le róla, a többi érdektelen az líjú mágus számára. Most mehelünk ki. Azaz csak mehetnének, ugyanis megjelenik a kapitány elvált, és érdeklődik, hogy mégis hová igyekszünk... Hosszu szöveg jön, érdemes elolvasni, szörnyen dobil. Végül a kapitány kabinjában kötünk ki, vadonatúj (hajósínasi) minőségben. Vegyük fel a jobb oldalon levő kitömött papagájok közül egyet, és olvassuk el az asztalon hoverő hajónaplót. Ebből kiderül, hogy a legénység most má egyszerűen megőrjli a kapitányt a hosszúgatyás viccelkkel, oztört kénytelen volt nevelő céltaittal kivégeztetni pái embert, csak hogy jelezze: őrt ő a viccát, csak nem szereti. A napló végén (illetve elején, ugyanis az okos kalóz visszalélelő lita a teljegyzőseket) egy képeslapot találunk utunk céljáról, a Kafamái-szigetekről. Most menjünk ki, és beszéljünk a lilaruhás kalózzal. Ajánljuk fel neki, hogy a nap-szemüvegéért adunk egy igazi kalózos szemledőt. Lelkesen belemegy az üzletbe, vele más dolgunk nem lesz.

Másszunk fel jobbra a létrán a kormányshoz. Az itt található papagájot cseréljük le a kitömött bábuira. A kalóz érdeklődik, mégis mikból cselekedtünk ilyen. Az elsővetkező párbeszéd mindenképpen érdemes a közlésre:

K: Mi ez?

S: Ez egy Pentium-Papagáj!

K: Micsoda?

S: Ez egy új model, mindentéle extrával felszerelve. Lokális csőr, eredeti lintel tollkészlet, másodlagos

kakszfeldolgozó egység. A ludomány legújabb vívmánya.

K: De hisz' az előzőt is épp most szereztük...

S: Na de haladni kell a korral, nemde?

K: Asszem, ja... De miért fordult tejjel lefelé?

S: Most installálja a csőr-BIOS-át.

K: Aha értem...

Azért nem ártana betelejeztetni a papagájjal az installálási procedúrát... Ragasszuk a lába alá a mocsári ragót, és fordítsuk vissza normális testhelyzetbe (MOVE). Ha megfigyeljük, Simon lordítva tette fel a papagájt. Ennek az az oka, hogy az őt papagáj egy hazatérő fajta, és mindig arra néz, amire menni kell — így tehát fordított papagájjal mindon bizonnyal haza kellene jutnunk. (Cool! Egy ilyen madárra nekem is szükségem van — CoVboy) Miután lemenünk a fedélzetre, Simon úgy dönt, hogy amíg hazatérő tart a hajó, alszik egy kicsit.

Miközben hősünk húzza a lőbört, érdemes események időiténnek Calypso házában: Alix aggódik, mi lehet Simonnal, de Calypso megnyugtatta, hogy nem lesz semmi baj. Ugyanebben a pillanatban betoppának Sordid szőnyas szolgái (de szép állítaiáció...) a telón keresztül, és érdeklődnek, merre található csakélyosgúnk. Szegény Calypsonak és Alixnek logalma sincs hol vagyunk, de a szárnyasok tovább erősödnek, aztán nekilátnak a ház átkutatásának.

A végkifejletet nem fájuk, ugyanis visszavált a kép Simonra, aki telbér, és elkecseregetten konstátja, hogy még mindig a tengeren van. A kormányosítól megtudhatjuk, hogy "az a hűye papagáj rosszfélé nézett", és majdnem otthon sikerült kikötni, szerencsére a figyelő időben észre vette a dolgot, megfordították a papagájt, és most már minden OK. Na, mindjárt utánanézzünk annak a figyélnek...

Menjünk a hajó bal oldalára, és a kőtélzetel másszunk fel az árbocokosáiba. Úgy látszik, a város telismerése alaposan kimerülthette a figyelt, ugyanis most éppen alszik. A kezé mellett van a távcsové, erre ragasszuk rá a képeslapot. Most menjünk vissza a kormányshoz, és fordítsuk meg megint a papagájt. Ezúttal már tényleg hazatérünk, de előtte meg kell keresnünk a Mucusade-el.

Menjünk vissza oda, ahol láncra verve kezdtük igéretes tengerészeti pályafutásunkat. Beszéljünk a másik rabbal, és kérdezzük meg, nincs-e nála véletlenül egy hegészlőpisztoly. Természelesen (?) van nála, csak mivel nincs gyulája, nem tud kiszabadulni. Simon megígéri, hogy becszórja visszahozza, így kölcsönkapjuk a lőgyat. Menjünk ki a szobából, és nézzük meg azt a kalózt, aki a hajót javítja. Egy óvatlan pillanatban (mással akármikor) lőjük bele a tengerbe (MOVE), amit Simon

néledőlt kuncogással nyugtáz. Vegyük fel a kalapácsot, a szökeket, valamint a deszkát, amit a néhal kalóz próbált odaszögelni a hajóhoz, majd menjünk át a hajó másik oldalára, és látogassuk meg a hálótermet (jobb oldali ajtó). Vegyük ki a kősi a céltáblából, és metéljük el vele a legközelebbi kalóz lüggőgágyának kőtölét. Kicsit meglepődik az ámenellileg lőtlépő súlytalanságon, de aztán alszik tovább. Földtla a polcon van egy doboz gyula, ezt vegyük magunkhoz, aztán hagyjuk el a hálótermet.

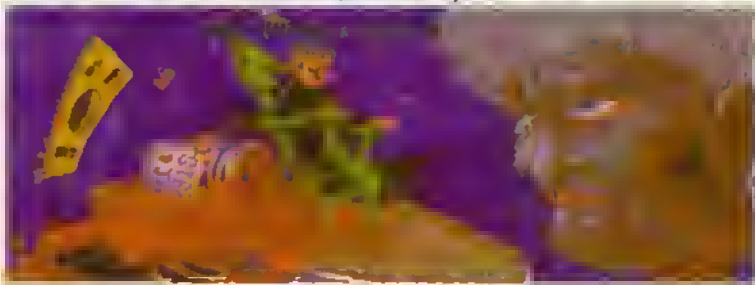
Kint van egy letáncoll ajtó. Próbáljuk meg a lán szőszesedését a hegészlővel. Erre azonnal előkerül a kapitány, és nyomatókósan lelszöfít, hogy hagyjuk az ajtót békén. Próbáljuk meg újra, az eredmény hasonló lesz. Mielőtt harmadszor próbálkoznánk, szögeljük a deszkát a hálóterem ajtajára, így a kapitány nem tud kijönni onnan, tehát nyugodtan hegészlgethetünk az ajtónál. Most már le hull róla a lán, és mi lemehe-tünk — természetesen a hajókincstárba. Vegyük fel a Mucusade-et, és menjünk vissza a fedélzetre.

Simon újbol elalszik, és legközelebb arra riad fel, hogy egy másik hajó paikol a közelben. Amíg hősünk azon lőpieng, vajon a másik hajó barátságos lehet-e (persze, hogy az: kalózkökhöz mindenki barátságos szokott lenni), záporozni kezdnek az ágyugolyók. A hajónk elsőlyed, mi pedig partitavelődünk egy szigeten. A lőgyánk persze elveszték (le-számlálva a képeslapot, mert az már kissó durva lott volna, ha a gonosz szerzők egy ilyen létfontosságú cucc nélkül tesznek ki minket Robinson Kurzoit lőlszani).

A strandon először is vegyük fel az őstőtejet. Kicsit jobbra elcseveg-helünk a gyűlölgető elmebeteggel, aki éppen a kocsjára teszi a Mucusade-el, és az lstennek sem hajlandó visszaadni. Na megállj, még számolunk... Szedjük fel a lőrótközöt, aztán menjünk be a dzsungelbe. Itt azzal a kis kőlyökkel találkozunk, aki már láthallunk a MekMocsárban is. Segítsük hozzá a lutiához (GIVE), mié ad egy kagylót, és elrepül. Húzzuk ki a lőrből a fardat, és illesszük az ársőlehez — egy teljes értékű árső lulajdónosává vátlunk. Térjünk vissza a strandra, és ássunk egy kic-sit. Simon egy egyedi designnal megáldott (megátkozott) homokvárat épít, aminek melléklelméke egy gödör. To gyük a tőrlőkőztől a gödörre, és dobjuk rá a kagylót is. Cseveg-jünk a lüggőssal: Simon közli vele, hogy kicsit lejjebb egy csodás kagyló vár rá. Az ipse ráharap a dologra, és el lstennek a gödörben annak rendje és módja szerinti. Vegyük fel a Mucusade-el, utána pedig Simon rövid lelki lusakodás után az ipse után hajítja a kincseit is.

Menjünk vissza a dzsungelbe. Induljunk el bafa a tetső úlon, és hamarosan egy kutyába botlunk. Vegyük fel (Simon álválloztalja hoi-

## Sordid és a kedves mama, mindez étkezés közben







## Megvan a könyv és a húsevő növény, de hol a botanikus?!

dozháló mérelővé), és menjünk tovább a presszóba. A vendégek alszanak, mindössze a pulosnó van ébren, aki azután érdeklődik, hogy mi akarunk. Kérjük kőfejtőnmenet kávét (más ugyisincs). A kiszolgálás abszolút megfelelő a higiénia alapelveinek, a csoda már csak az volt, hogy ezek után Simon még hajlandó volt meginni a kávéit. Mentem el is aludni tőle. Most újabb jelenetet látunk, amelynek során Sordid Inasára bízta a továbblak intézését, ő maga pedig elaludt.

Miután telédreldünk, rendelünk még egy kávéit, amit most nem iszunk meg, inkább allesszük későbbi használatra. Látogassuk meg a dzsungel jobb oldalán található barlangot. Van benn egy üveg whisky, ezt szedjük le. Nem sikerül: előke- rül belőle az a dzsinn, akit korábban a lámpánál láthattunk. Kérjük meg, hogy leleportáljon ránk Calypsohoz (mellesleg a többi lehetőséget is érdemes kipróbálni). Meg is tesz, de sajnos kissé félresikerül a dolog, mert egy igen ideges den hajójára kerülünk, de még mielőtt nagyobb bajok történnének, hirtelen visszajutunk a barlangba. A dzsinn melege- getőzik a kínos malőr miatt: sajnos a lejáró szállt a whisky, egy kicsit ki kell józandónia...

Menjünk ismét a dzsungel bal oldalára, és most lent menjünk tovább. Egy kereskedőhöz érünk, akit olög sajátos nyelvezettel használ. Hang- zolassuk neki sürűn, hogy "Word", meg "Word's up", akkor menni fog a beszélgetés. Kérjük tőle lazacot. Kiderül, hogy nála kaphatunk akár kőfejtőtablettát is, de az árak 3 gunga. Péntzt lent szerezhetünk, a limbo-versenyen. (Amikor megláttuk a Limbo feliratot, először a Káosz Létsíkjára gondoltunk — milyen jó is lett volna a jó öreg Skandar Graunnal találkozni... De sajnos csak egy ilyen léle-alai-csúszkálósdi van ott.) Itt minden további nélkül megnyerhet- nánk az első díjat, ha tudnánk, hogy hogyan kell att menni a 10 centi ma- gas léc alatt...

Ellelőld hadműveletre lesz szükség az árusnál vegyünk le a kutyá- sipot, és először lent menjünk balra. Itt egy kinzógépet találunk, hozzá- kötve egy embert. Tőle megtudhatjuk, hogy azért van itt, mert velük a tiúk- kal egy kinzógépet, de sajnos nem tudlak senkin kipróbálni. Aztán — hogy ne álljon itt kifaszatlanul, — most felváltva kinezálják magukat, Innen jobbra, találunk egy generátort, amely a kinzógép működéséhez szükséges energiát szolgáltatja. Tegyük rá a kutyát (a bloki vissza- kapja eredeti formáját és méretét), és menjünk vissza a géphez. Kapcsol- juk be a gépet, és máris csak a kutyá- sipot kell megvárni, hogy induljon a vidám torlura. Most mehelünk a limbo-versenyre. Beszélünk a bírósá- g, és fújuk meg a sipot. A lávalbot ide fog hallatszan a megkínzott rle- tő kiabálása, és amíg mindenki arra néz, Simon átugrik a léc tőlől —

aztán büszkén várja az olismerést. Azt mondjuk nemigen kap, viszont befolyik a kasszájába 3 gunga. E- zzel már beszerezhetjük az árusól a kőfejtőtablettát. Tegyük a tablettá- kat a kávéba, majd ránduljunk át a barlangba, ahol öntsük az egész lötytyöt a whiskeybe (de kár éte...). Próbáljuk ismét felszedni a whiskyt, mire megint előjön a szellem, és megkér, hogy beszéljünk halkán, mert hasognt a leje. Simon te mé- szetesen üvölve közli, hogy szele- ne Calypso házához jutni, a szellem pedig sietve oda is leleportálja.

A ház előtt vagyunk. Menjünk be, és beszéljünk Calypsoval. Igen hosszú párbeszéd következik, a lé- nyege a következő: Alit elvitték Sordid szolgái. Calypso arra kéri, hogy szabadítsuk ki, Simon azonban tüyöt az egésze, mert most már sürgősen haza akar menni. Ez per- sze nem sikerül, mert az óvalos Calypso kivett valamit a varázssze- rőnyből. Tehát kénytelenek vagyunk Alit kódvenc házioroslánján renge- teg debil kaland közepette elűgetni Sordid kastélyához. A vége az lesz, hogy elloagnak minket a goblinok, és Alit mellé kerülünk egy tömlőcbe. Aztán visszakapjuk a vezérlelt.

Beszélgethetünk egy kicsit Alit- szel, de nem soká megyünk vele. Próbáljuk inkább kinyitni az ajtót, ami persze zárva van. Simon azon mor- fondörösköd, hogy tudna mi kezdni egy hajlúvel — mire rögtön kap is egyet Alitól. Hősünk nagy bátran kinyitja az ajtót, majd közli a lányat, hogy ő inkább maradjon a cellában. Alit erre persze megint elslirja ma- gát. Kint találkoznak saját magunk- kal, akik éppen Runt üldöz. Az ajtó- val sikeresen kibekölnitve a kis gnó- mot kapunk magunktól (adunk ma- gunknak) egy idő-botot, amivel elteleportálunk a goblinok táborán kívülre. Az Ürgolyhókból ismerős te- leportálási macera után folytatjuk is a játékok.

Hagyjuk ott a tábori, mány a Sötét Erdő (Dark Woods). Itt ismét a bula kőlyökre bukkanunk, aki szemmel láthatóan áhcs. Most ne lojalakoz- zunk vele, inkább menjünk jobbra, és beszéljünk a butorokat májszólt fa- nyűvekkel. Néhány veszélyes fenye- getés után (az egyik mindenáron ki akarja ütni a főagnak) megtudjuk, hogy szívesen laagnak báinknek ajándéklárgyat, csak hozzunk fát hozzá. Menjünk tovább jobbra, a 3 boszorkány kunyhójába. Belepáskor sikerül rálepní a macskára, ami et- menekül, de később azért majd el- kapjuk. Csevegjünk a boszokkal. Ki- derül, hogy pillanatnyilag igen nagy problémával állnak szemben: nem tudnak összehozni egy varázslatit, mert az egyikük időváltót, a másik nagyot hall, a harmadiknak meg nin- csenek fogak, így nem őrteni, mit beszél. Miután elvőgeztünk egy gyors talpaltó plasztikát sebész-tanfo- lyamot, rajjuk is segítünk majd, most egyelőre hagyjuk el a kunyhót, majd az erdőt is.

Irány a különálló kunyhó (Secluded Hut), ahol megismerkedünk néhány szerepjátékoskal. Itt van a boszik macskája is, de mielőtt megkezdjük a becserkésző hadműveletet, azon- nal kiszalad az ajlón. Tehát előbb csukjuk be az ajtót, és csak azután közelítsünk hozzá. Még így is kizsa- ladna, csak most megállítja az ajtó — mi pedig szépen zsebielesszük. Vegyük le az egyik játékos mellől a műsoros zsebkendőt, és a 3 szódás- üveget, amikkel kapunk egy szlvó- szálát is. Menjünk ki (az ajlót persze nem árt előbb kinyitni, különben eset- leg úgy járunk, mint a macska), és masszunk tel a vulkán peremére (Volcano Rim). Itt vegyük le a kézi permetezőt, valamint a növényes könyvet, Itt az ideje, hogy kiőrjőn rajunk a természet szertelete; tart- sük a macskát a szögny, éhező húsevő növény elő (USE). Az per- sze lieves nyáladzás közepette rö- vesti gusztlánt kezd. Simon rövid morfondörözés után úgy dönt, hogy ennyire még ő sem lehet kegyetlen, és eltszi a cicát. A nagy izgalomra igyunk meg egy üveg szódát (hasz- náljuk a szívószálát az üvegen), és az üres üvegbe gyűjtünk a növény nyálából (túrscamód Simonia nem támad gusztlusa a kis éhesnek).

Távozzunk innen, és a goblinok táborá (Goblin Camp). Töltsünk a növény nyálából az örök potlairaiba, és próbáljunk elismenni mellettük. Nem sikerül, ugyanis telédreldnek, és javasolják, hogy ha egyben akarunk maradni, akkor inkább ne akarjunk bemenni. Simon úgy tesz, mintha távozna, de mivel a goblinok elalvás előtt még isznak egyet, előt ér, ille- vel jobblétre szenderednek. Vegyük le a riadókört, és menjünk be a tá- borba. Itt egy keireben egy eltel fo- gunk találni, akivel akár szóba is ele- gyedhetünk. Roppant visszatartó- nak találja a környezetet (beleértve minket is), amikor meg közöljük vele, hogy pattanás nőt az aicán, akkor teljesen kétségbeesik. Könyörög, hogy szerezzen neki valamit női parfümöt. Kapunk egy üvegcsét a partümhöz, amibe rögtön önlük is bele a második üveg szódát. Men- jünk be a sdtörba, és vegyük tel a borsot, valamint az élelmiszercsö- magot, majd menjünk vissza az el- fész, és szórjuk meg boissal. El- től persze lüsszögni kezd; amíg lüsszög, adjuk oda neki a használt zsebkendőt. A zsebkendőtlí valami lakonykört kap, amivel végérvénye- sen sikerül is a szaglást megzún- telni. Most adjuk neki a szódavál töl- töt üvegcsét, amiért olyan hálás lesz, hogy rögtön kapunk tőle egy fa- darabot. Menjünk balra, ahol két koc- kázó goblint látunk. Az egyik erős nyeresben van, aminek talán az le- het az oka, hogy hamis kockáival mindig lizenkellőt dob. Önlük az utolsó üveg szódát a lüzbe, és amíg a goblinok nem lálnak, lopjunk el valamennyit a nagydarab pénzéből. A nagy persze a kicsit togn gyanú- sítani, kitör a bunyó, mi meg csend- ben felvehetjük a kockákat. Ugorunk el a különálló házikoba, és vegyük tel még 2 üveg szódát.

Az elítölt kapott fa természetes- en a fanyűveknél került felhasználá- sa. csinálnak belőle egy csinos műto- sort. Már csak a kőlyköt kell mege- tetni. Adjuk neki a kaját (mondjuk ki- csit soká tar, amíg észreveszi, hogy akarunk neki adni valamit), amit egészen lenyel. Az étkezés lebbli- tendő, adjuk neki az egyik üveg szó- dát is, amit színién lenyel egészen. Előt persze feltűvődik, és elejt a nagyilóját, amit mi boldogan felve- szünk.

Most mehelünk a boszikhoz. Ad- juk a rövidlőtnak a nagyitót, a sű- ketnek a kőit, a lofallannak meg a műfogsort, és így mar el is készí- telik a varázslatit, amely a célpon- tol kutyává változtatja. Igyuk meg a másik üveg szódát, és így az üres üvegbe lölíhelünk a hálás boszorká- nyok lőzelebből.

Most akkor Irány ismét a kis kuny- hó. Adjuk a varázslótyót a szerep- játékosoknak: az egyik megissza, és a használati utasítás szerint kutyá- vá is változik. A többiek persze si- ránkoznak, hogy kevesen maradjak a játékhöz, így tehát szálljunk be 4. játékosnak (leüléskor Simon zseb- releszi a kutyát). Hihetetlen küzde- lem tornyosul eténk; egy 4. szintű lak- berendezővel kell élel-halálharcot vív- nunk. A többiek mind elbaltázzák a dolgot, így tehát rajunk a világ sze- me. Émlítsük meg, hogy szerelénk a saját kockánkat használni, így két- szer egymás után 12-t fogunk dob- ni, ami meglumatítja a rémos szór- nyot. Megkapjuk a kézikönyvet, és Simon automatikusan távozik.

Most újra a táborba megyünk, de most balra túl is haladunk rajta. Itt van Sordid kastélyának bejárata, azonban az örkdő szörnyek nem akarnak beengedni. Mondjuk azt, hogy valami rendkívül fontos dolog- ban járunk: esekélységünk lenne a lakberendező (Simon) meg is mutat- ja a kézikönyvet). Amint bemegyünk, a következők biztató párbeszéd zaj- lik lo az örök közöl:

1. Szemied milyen messzire jut?

2. Mondjuk legyen 20 yard...

Az okot a jobb oldali járálban talál- juk meg: egy olyan rémes szörny lanyázik ott, hogy Simon azonnal összeomlik. Clickre összeszedi ma- gát, és megpróbálja rábeszélni az egyébként igen humánus borzalmat, hogy engedje át. Nem fog menni, a szörny hűségcs (éidems is sokat beszélgetni vele, mert nagyon idele- len). Menjünk vissza a folyosóra, lép- jük le a taliszonnyot, és ezúttal bal- ra menjünk. Itt egy goblint lálunk, aki a külső helyiségek aramellását bi- ztosítja. Az előtte lévő lzzadtságiócsát itassuk tel a taliszonnyel, és fa- csajjuk a szönyeg tartalmát a kézi permetezőre. Mielőtt elmennénk, kapcsoljuk át a piros kapcsolót. Eire sőtőlés borul lánk. A szönyhyöz azért vissza lehet találni. Ne próbál- junk átmenni, először lccsajuk meg magunkat a goblin lzzadtságával, aztán huzzuk a lábunkra a kutyát (WEAR). Huzzuk tel az így kapott papucsot, és így máris áljuthalunk anélkül, hogy az őt észrevevénne. Menjünk balra, és (nem viszontla- gok után) Sordid laboratóriumába kerülünk, ahol Runt éppen egy me- gidezeli hőlyget bálul. Menjünk job- bra, és a munkapadról vegyük tel a csavarhúzóit. Csavarozzuk le Sordid testétől a kezét, és illosszuk a gép kézlényomatába. Kinyitlik egy kis ajtó, és megkapjuk a már ismetl idő- botot. Próbáljunk lázozni: erre Runt azonnal nekünkiesik, de nem máz- íval sikerül kirohannunk. Kint ismét találkozzunk önmagunkkal, amit ki- felé jövünk a cellából, odaadjuk az altelegónknak az idő-botot, és...

Nem lolyaltuk, mert ez már az endsequence, méghozzá személye- sen. Hál mondjuk jó hosszú lesz, és borzasztóan lirasztó. Logobb lesz, ita most nem lőjük le a pócnokat (olög tegyen annyit: leessét tőle az állunk, és nagyot koppani a padlón), de annyit elárulunk, hogy lesz 3. rész is. Hál gencsak nagy szeretettel vár- juk...

Bryan



# SPACE QUEST 6

## ROGER WILCO

### IN THE SPINAL FRONTIER

Bejelenkezés után egy Sierra logo és egy (zűr)hajó keing a kapornyon, majd miután elfáradtak, következik a nagyszabású intro. Az ebben zajló eseményekről sajnos nem adhatok tájékoztatást, mivel úgy a DOS-, mint a Windows-verzió nem akarta lenyomni (Már amennyiben nem számít Intronak a 'StarCon Föderáció meghozta döntését' felirat.) Így tehát ezt most kihagyom az életemből, mindenki kitalálhat magának valamilyen.

A móka tehát ott kezdődik, midőn derék robot barátunk elteleportál bennünket a Polysorbate LX névre keresztelt (im)boltygóra. Ez a Galaxis Ulikaleuz vonalkódzó passzusai szerinti igen kellemes hely (gyors kiszolgálás, szolid árak), viszont van egy kis probléma vele: a teleporter nem egészen precízen működik, minkeletyán Roger derékig az aszfaltba kerülve jelenik meg a helyszínen. Mivel a nézelődésen kívül nem sokat csinálhatunk, amíg ki nem szabadultunk a kövezetből, kellemesen elszórakozhatunk a helyszíni megismerésével. Érdekes látványosság például a mozi, ahol állandóan változik a repertoár: a 'Zorbot the Greek' vagy a 'Think Tank Girl' talán nem lépi meg a nagyérdeműt, de az már elég rémületes, amikor az 'SO4: Roger Wilco and the Time Rippers'-t játsszák... Ha már kellőképpen ki nézelődünk magunkkal, akkor ideje előásni szegény főhősünket: kaspaszkodunk bele abba a Mikrobszerű robotba (használok rajta a kezét). (Másképp mondjuk nem is igen tudunk, mivel ez az egyetlen, amelyik hajlandó a közelünkbe jönni.) A robot némi hercehurca után kirángat bennünket a betonból, és aki jól körülnézett, az egyből oda is tudulhat a lámpaoszlophoz támasztott kerékpárvázhoz, amelyen a szemléltetés szerinti egy ID-kártyát is rajtafejtett egykor tulajdonosa. Ezt természetesen magunkhoz vesszük. Ha valaki közelebbről is meg akarja vizsgálni, egy füst alatti szemügyre veheti a még nálunk tartózkodó tárgyakat: egy (azaz 1) buckazoidra rugó készpénzmennyiség, valamint az újházmester standard felszerelése (soprútlapát) tartozik még a nyitól



Minden kezdet penész, de Mikrobi kisegít bennünket

teremben. Pató Pál szerű játékosok még elszórakozhatnak itt egy darabig a jövő-menő vasdarabok (robotok) interjúvolásával, entellektüelek pedig siessenek be a 'Bot Liquor' shopba, amely neve alapján valószínűleg némi piát próbát elpasszolni az arra rászoruló kalandjátékosoknak.

Odabent vidám helyzet vagyoni: találunk egyrészt egy gyengélkedő UFO-t, aki némi sérülést szenvedt össze az utolsó médiaháborúban, rajta kívül pedig Conshoeken papát, aki 20 buckazoidért árulja a legkurrensebb árucikkét, a Coldsorran konyakot. Raéró időnkben esetleg elolvashatjuk a pull elől heverő, viszonylag friss újságokat (töcím: 'Elrabolták a Lindbergh-bébit'), majd miután rádöbbenünk, hogy buckazoid híján itt semmi dolgunk, kisétálhatunk az utcára, és mehetünk tovább föltele.

Ez ill a város tőtere lesz, ahonnan a legmarkásabb szórakozóhelyek nyílnak (ez különösen igaz, miután rájövünk, hogy egyéb nem lesz ebben a galaxisban); az 'Orion Belt' egy szolid mulató, az 'Arcade' pedig a pénzbedobós automaták rajongóinak kedvére szolgáló buckazoid-csökkentő linézmeny. Ha minden igaz (azaz: eltöltöttünk némi időt a 'Liquor Bootsban'), akkor az 'Arcade' bejárata előtt egy Quodrac mobil gyorsfényképkészítő parkol. (Ha rögtön idejöttünk, akkor ez nem valószínű: ilyenkor el kell töltenünk némi időt a bárban és/vagy a játé-

teremben, csak azután kerül elő. Ooops! Most látom, hogy ez a bigyó nem csak itt fordul elő: lévén mobil, a kezdő helyszínen is lehet, miután kijöttünk a piaboltból). Különösebb fantázia nem kell hozzá, hogy a gyorsfénykép-készítő pénzzel működik: használjuk a bejáratánál az anyagi bázisunkat képező 1 buckazoidot (immediat a szórakozásért!). A masina készült rólunk egy sorozat fotót, amit ugyan Roger optikai problémák miatt nem tekint igazán korrektnak, viszont a masina egyetlen szoroncsejpe, hogy a szétverés előtt megmenekül, midőn az utánunk következő csimpánzt fotózva egyszerűen felkerekedik, és úgy ahogy van, odébál. (Ide tejtöltött manapság a fényképezést: automatikusan elmenekülnek a veres előtt — CoVboy) Későbbi bonyodalmakkal elkerülendő, rögtön neki is állhatunk szórakozni a fotókkal: például tüssz-néljük őket az ID-kártyán. Az illesztés ugyan nem tökéletes, de egészen úgy hat, mintha a mi nevünkre állították volna ki.

Itt az utcán még lesz dolgunk egy szürke kabatos úrral, aki egyszer csak előtűnik, és ajánlatot tesz nekünk. Akárcsak a mozgó lényképgépnél, nála is az a helyzet, hogy véletlenül bukkan elő, azaz némi időt el kell tölteni, amíg megkapjuk tőle a feladatot. Akinek azonnal megjelenik, annak mákja van, a többiek pedig vonuljanak mondjuk be námi időtöltésre az 'Arcade'-ba.

Az 'Arcade'-ben megtalálható a galaxis összes játékos élelformája. Szóba állni ugyan nem igazán akarunk velünk, de ezt tudjuk be annak, hogy jobbára el vannak merülve valamelyik videójátékba (ezeket egyébként külön is érdemes szemügyre vennünk). Az egyetlen lény, amelyik hajlandó velünk némi kommunikációra, a pullnál áll, és két csúnya szarvat visel. A neve egyébként Djurkwhad, és legalább olyan sajátos humor van, mint derék főhősünknek. ('Hogy nevez a mamád?' 'Tévedésnek. A barátaim szerint a nevem Roger. Roger Wilco.') (Ugy, mint Larry. Larry Laffor — CoVboy) Lényeg az, hogy játszhatunk vele egy páros mérkőzést a 'Stooge Fighter 3'-gépén. Ráadásul ez ingyen van. Szóval nyomjunk vele egy partit. Ez igen sajátos lesz: először válasszunk figurát (tökmindegy, melyiket), utána pedig kezdődik a nemes küzdelem. A program ugyan elmondja az irányítást, de ettől függetlenül szolid ellenfelelünk roppantul lever majd bennünket. Aki egyébként kibírja rohógés nélkül ezt a 'Street Fighter'-paródiát, az nyeri egy valamit (hogy ki fogja elküldeni neki, és mit, az egyelőre titok). Mindenesetre rendkívül mulatságos ez a műsor, szám, különösen a gépre szerelt hamulatóban elégedő kis zöld lénynek, aki szemmel láthatóan a bőség zavarával küzd.

Visszalérv az utcán bókászó szürkekabátos egyénre (aki egyébként lehet, hogy némi várakozás után már a játéktérrel parti előtt megjelent): a második megszólítás után hosszas diskurzusba bonyolódhatunk vele. A neve Blaine, és saját állítása szerint endodroid-vadász, bár ez most nem látszik rajta, mert pillanatszerűen álműködésbe lép. Ez ugyan Rogornak nem tűnik fel, de azért végighallgatja, hogy Blaine egy olyan szinietikus sörnyitásra specializált droidra vadász, aki momentán minden bizonnyal az Orion-bárban rejtezkedik. Sajnos ide ő nemigen térhet be, mivel nemrégiben némi nézeteltérése támadt a személyiségre megérme nek 50 rénes buckazoidot, ha kére kerítessenek a droidot, amire vadászik. A személyiségről nem túl fenyegető: mindössze 20-30 centivel magasabb nálunk, és a súlya sem lehet 30-40 kilónál több a mienknél. A lovábblakhoz sok sikert kíván, és utolsó emlékként még átnyújt egy alig használt Datacordot, ami még bármire jó lehet.

Ez a küldetés — és persze az önszorgalom — arra készít minden játékost, hogy betérjen az 'Orion'-kocsmaiba. Aki játszott az 'SO' előző részeivel, az rögtön tudhatja, hogy a szeszárda egyszerűen nélkülözhetetlen helyszín mindegyikben (az új részeket valószínűleg mindig ezzel

ET a médiaháborúban valahol elhagyta a biciklijét



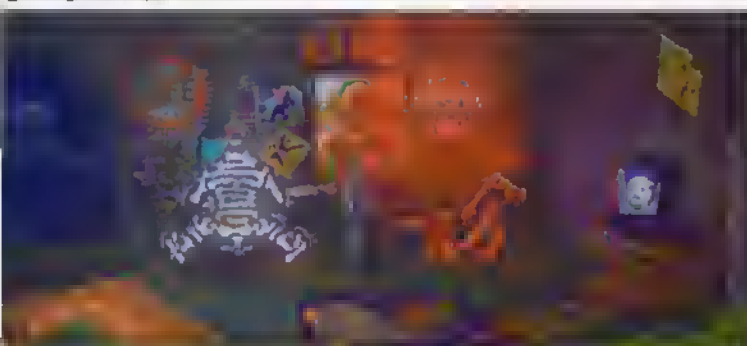
Egy vérfagyasztó támadás a STOOGIE FIGHTER 3-ban











Whole lotta shakin' goin' on' (Roger Lee Pelvis)

bokra feszünk szaggaival. A kulcsot meg elveszi az övébe. Most már csak a szöveget tudjuk felvenni, ezzel viszont kinyithatjuk a bilincsünket. A szobában több izgalmas látnivaló van, kezdve a folyamatosan több állomást játszó tv-től egészen a felül guminóg, akur Rogor nagyon meg-sajnál, és elhatározza, hogy meg-menli (beszélni is lehet ám hozzá!). Tárgyat azonban csak egyet lehet felvenni: a jobb oldali falat borító műszálas tapétát, amin egy Pelvis nevű rock and roll programozó kepe díszel. Mivel ez az egyetlen tárgyunk van, és semmi nem tudunk csinálni, idővel rájövünk, hogy a Pelvis-pokróc lesz a siker záloga: terítsük le a szoba közepén a földre, álljunk rá, majd használjuk a pokróc-on a kezét. Roger Leslie Nielsen legszebb napjait idéző táncot lejt) a műszálas holmin, és a produkció végére többbe-er volinyi feszültség gyűlemlik fel benne. A feszültség le-voztatásának legjobb módja Singont lesz: érintsük meg a tarkóján levő csatlakozóaljakat. Miután felborult, vegyük ki az övéből a kulcskártyát, majd vegyük magunkhoz a Data-cordert az asztal sarkáról, és a mac-kó mellett kredencen levő 'moddie'-tis. (Akik alaposan körülnézték Ratz boltjában, azok tudják, hogy ez a különböző élőlények és robotok hangulatát beállító biggy, amire roppant nagy kereslet van, bár a törvény illi-ja a pénzről való árusításukat. Az imént levert éppen egy bőrszék-hangulatba ingató implant.) Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, és kukkantunk át a másik szobába Nigelhez, aki szomorúan pötyöröszk egy konzolon. Neki is van a tarkóján aljak, tehát ajánljuk fel neki a bőrszék-moddie-t. Nem kell neki. A konzol alatti levő dobozban kotörősz-va egy újabb moddie lesz a szá-mány, Felirata: 'Bunkó'. Na, ez már kell Nigelnek! Tényleg eleg jól befo-lyásolja a hangulatát, mert minden kommentár nélkül agyoncsap ben-nünk. Ha viszont az előbbi moddie-n az inventoryban használjuk a ke-zet, akkor le tudjuk szedni róla a malncát. Ezt természetesen rára-gasztjuk a bőrszékre, és így nyúji-juk át Nigelnek. A hatás nem is ma-rad el, mert barátunk azonnal meg-bolondul: először egy vetkőzöszá-mot ad elő (most látnom csak milyen szexis alsóneműje van), utána egy John Travolta koreográfiát idéző oc-ko, majd csörgődobot rántva ki-sasszék a helyiségből. Miután ma-gunkhoz térünk, vegyük fel az övét, amit a földre dobott. Az övön két ketyere lóg, az egyik a teraszra ve-zető kijáratot lezáró energiapajzs láv-irányítója, a másik pedig a Sze-mélyi Tostápoló Asszisztens (Scoti Murphy így hívja a villanyborotvát).

Na, itt lehet igazán elakadni a lá-tókban. Több tárgyat ugyebár nem tudunk felvenni, a nálunk levők kö-zül pedig kettőt már használtunk. Marad tehát a villanyborotva és a

Datacorder. Az előbbi, tele Nigel szó-rével nem különösebben vonzó, így tehát koncentráljunk az utóbbira. Gondolom alaposabb játékosok már piszkálták egy pólyát, és észrevel-ték, hogy bekapcsolás után külön-féle marhaságok jelennek meg a ki-jelzőjén, sőt, újra lehet az egészet konfigurálni az eredeti állapotába. HW-orientált játékosok meg szét is szedték, és rájöttek, hogy őt kártyán őt chip (Dontium, Spenium, Repen-ium, stb.) üzemel át különféle IRK-n. Ezeket lehet össze-vissza variál-ni – különösebb predmenny nélkül. (Már amennyiben a bekapcsolás után 'ERROR' leíratol nem tekint-jük eredménynek.) Aki viszont buz-gón forgatja az erődol játékhöz mel-lékel 'Popular Janifronics' c. kis újsághát, ott megtalálhatta a megol-dást (illetve az ahhoz vezető ötlete-ket): az 'E havi rejtélyünk' rovaiban ugyanis leszállásjelző készüléket kellett fabrikálni a Datacorder cse-rélhető alkatrészeiből. Az ehhez ve-zető utat néhány rőbuszból ('A Particle Shield (PS) kártya nem ke-rülhet a C sorba' vagy 'A Subspace Emitter (SE) nem IRK 7-en meg', stb.) Ha minden igaz, a megoldás itt lesz valahol egy képen.

Bekapcsolás után a készülék irányjeleket fog adni az éppen erre járó StarCon gépeknek (már amennyiben feszünk szívesek kilá-radni a teraszra). Nemsokára meg is jelenik egy olyan űrhajó, ami talán még az egykor 'Pirx pilóta kaland-jai' c. magyar sci-fi filmbe is betérl volna (pedig ott aztán az öngyűjtő-láncgal hajított kávéfőzőtől a virág-cserépig minden szerepelt). Pilótája gyorsan ölbe kap bennünket, és már pucolhatunk is. (A dorék Nigel azért még utánunk hajlítja a halunkat.)

Nemsokára a StarCon bázis Tele-porter részlegében landolunk, ahol hosszas beszélgetés kezdődik Roger és Stellar névre hallgató nő-nemű pilóta között. Ennek első ré-sze az ellenkező neműek közötti szokásos turbékolás, de Stellar va-lamikor kiböki, hogy a Sickboyben levő DNS-analizátorral megvizsgál-va a borotvában levő szőrt, megtud-hatnánk, hogy ki volt a támadó. (Eztután állunk meg egy Informezőt is a parancsnoki hídról; a StarCon egyik admirálisa azt az utasítást adja, hogy a Deepship 86 húzódjon a Delta Burksilon V-höz, itt egy idős hölgy szolgáltatást kell ellátnia, aki Sharpei névre hallgat, és személye-sen is kifejezi abbéli óhaját, hogy a bázis személyzete legnagyobb me-gelégedésére fog ténykedni.) Közben Rogort a hajó sajátos transzppitbe-rendezésre átszórja a Sickbay-be. A sérült kúráló Stellar momentán nem óhajik csevegni velünk, és a két má-sik jelenlévő sem fordít különösebb figyelmet ránk, így tehát feltűnés nél-kül használtaiba vehetjük a DNS-scannerit. Erre a Jebba nevű hata-lmas szöcske azonnal ránszól, hogy a készüléket csak avatolt felhasználó

Kábé így néz ki egy Irányjelző

lő működtetheti, és mivel mi nem iga-zán tartozunk ezek sorába, legyünk szívesek elkorlátozni tőle. Beszélünk szívesek elkorlátozni tőle. Beszélünk Jebbával (Roger meggyőzi, hogy 'csak most az egyszer'), majd tegyük a szőrt scannerre, és átvilágítás után nyomtassunk róla egy kártyát. A szobában még egy érdekesség van: a körbe-körbe mászkáló dokl rend-szeresen kinyit egy szekrényt a jobb oldalon. Miután mi is kinyitottuk, máris minőséghez vehetünk egy adag morfininjektort. Menjünk a tele-port paneljához (becsületes neve egyébként ComPost, azaz TráGya), ahol Roger leolvastatja a kártyáról a DNS-vizsgálat eredményét. Ezek szerint a támadóink egyike Nigel Rancio névre hallgat. Az aktja azo-nban zárva van, tehát alapvetően nem lettünk okosabbak az eddigiek-nél. Közben meggyógyul Stellar, aki szerint az egyetlen módja, hogy megtudjunk valamit a lickről, ha be-lépünk a cyberspace-be. Valahol ol-vasott egy cikket róla, hogy ott egy rakás könyvtár file-jei között lehet ku-takodni, már amennyiben valakinek van cyberjackje és elektródakészlete a belépéshez. A hangszórón Kiel-basa kapitány bejelenti, hogy az űr-hajó pályára állt a Burksilon V körül, és mindenki foglaltja el a helyét. Mi-vel ilyen nekünk nincs, a teleport a szobánkba repít bennünket.

Gyakorlott házmesterek itt kelle-mesen elnosztalgiáznak, hiszen Roger földszállása példás rendet-lenségben szélszórva teli van az elő-ző részek tárgyaival (dialektus tor-dító, Arany Felmosórongó-díj, satöbbi). Sajnos az emlékezés rőzsaszín felhőit idővel el kell hesszegeznünk, mert a tárgyak ebben a részben nem használhatók. Fordítsuk tehát figye-lmünket a ComPost felé, ami villog-va jelzi, hogy üzenetünk van. Kiel-basa parancsnok az, akinek egy speciális megbízása van számunk-ra: a Delta Burksilon V-on egy kü-lönleges képességekkel megáldott személyre van szükség, és mivel a Titkos Tanács bennünket választott erre a küldetésre, hatadéktalanul oda kell teleportálnunk.

Ha már úgyis a ComPostot nyom-kodjuk, ideje megismerkedni a mű-ködésével. A kezelés gondolom nem

okoz gondot azoknak, akik viszony-lagos biztonsággal tudnak működtet-ni mondjuk egy zsebszámológépet vagy esetleg egy bűgöcsigát. Az INTRASHIP TRANSPORT-menüből tudjuk meglátogatni a hajó többi ré-szét, a CYBERFUNCTIONS-menü teszi lehetővé cyberspace-hozzá-lérést a megfelelő felszereléssel ren-delkezőknek (bár most éppen le van tiltva a belépés); a DATABASE-menü pedig ismeretterjesztő utazás Roger sajátos világában (idegen lőnyek bemutatása A-Z-ig, stb.). Akinék van pár óra türelme, olvasgassa végig az adatbázisokat, mert igen telemes mennyiségű okosság van felhalmoz-va bennük...

Első ugyebár a köteleesség, transz-portáljuk át tehát magunkat a Tele-porterbe. A berendezés apró hibái ugyan a játék kezdete óta nem sika-rult szervizálni, mindenesetre hoz-závetőleg egy darabban megérke-zünk a Delta Burksilon V laborató-riumába, ahol már vár minket pro-f Bilux társaságában Kielbasa pa-rancsnok, és közli, hogy az idős Sharpeinek van szüksége a mi kü-lönleges képességeinkre.

Eltevezünk fel a takonygyedbe (máshol ugyanis nem nyílik a zsilip). Itt haldoklik csendesen (illetve — mint később kiderül — kevésbé csendesen) az idős Sharpei. Nála jelenikezik szolgálati Roger Wilco másodosztályú házmester, bár saj-nálattal jegyzi meg, hogy nem iga-zán igazoltatták el a különleges küldetés mibenlétét illetően. Sharpei jel-zi, hogy mivel házmesteri rendell, nyilván nem szívátültetésre van szükség — a vödört és a felmosó-rongyot a sarokban találjuk. A felmo-sás után következő speciális küldé-tésünk a WC megjavítása lesz, ami már kezd megörjteni az idős hől-gyet, Miután ezt az akadályt is siker-rel vettük, fel kell kutatnunk az orvos-szághoz székürítőben (szintén a mel-lékéhségben, a csap telelt) a gyógy-szeret, Roger ugyan további küldetések elkerülése céljából alma-reng a túlpadogolás nagyszerű leho-lóságán, de aztán győz benne a job-bik én. A gyógyszer ugyan nincs meg, de amíg távol vagyunk, Sharpei a kis távirányítóján újabb küldetést

Ha nem látsz a képen akkor az összeállítás a következő:

Kártya	Chip.	IRK
A	RF	SPN 9
B	TT	DEN 7
C	PS	FER 1
D	FC	REP 5
E	SE	DIM 3

Roger Narkó kifinomult orra azonnal rátalál a morflumra







Whoa! Főhősünk végre ismét elemében van

készít elő a számunkra; a szellőző-rácson valamilyen gáz kezd beömleni a szobába. Innen ideje lesz lelépni: egyrészt a gáztól némsokára megfulladunk, másrészt pedig már épp elég volt a hőség küldetéseiből. Az ajtó csak Sharpei távirányítójával nyitható, és azt nem tudjuk elvenni tőle. Mivel a morfininjekció nem vezet célra, más módszerekhez folyamodunk: rángassuk ki a betegágy mozgatásával a lágyító hengert az ágy aljából, és ezt használjuk az ajtón. Ez egy kissé szétléseztli ugyan, de még mielőtt gondolkodhatnánk a további lépéseken, Stellar személyében megjelenik a szokásos telmentő hadseieg, és minden további nélkül kilajlik minket az ajtón. Szegénykém meg bennragadt. Egy hatalmas robbanás — és Stellar további hiányában minden bizonytalán vége szakad bimbózó képesítatlunknak... (Pedig már csak egy-két megmenetlés hiányzott, és akár beeshettünk volna egy LARRY-epizodba is.)

A kegyelet arra készült bennünket, hogy megjelenjünk a hű barát temetésén, aki értünk áldozta életét. Sőt, mi mondjuk a gyászbeszédet is. A temetés elég érdekesen zajlik le, de a legérdekesebb a vége, amikor az összes részvevő az egyik lán lógó ComPosthoz lép, és ellianszportálja magát a dögára — mi pedig egy sötét helyen jelenünk meg. Akár mi teli lóledező utat a DeepShip 86-on, az tudja, hogy az itt a Holocabana, ahol holovideookat nézegethet az épp szabadnapos. Ehhez nincs másra szükség, mint megadni a kívánt holovideo számát. Aki hűségesen végigolvasta a ComPost adatbázisaiban levő temédek mai haságot, az az ismeri a fajok listájában szereplő **legutolsó** bejegyzésben megismerkedhet a Vulgana lakóival: ez egy igen békés faj, amely többek között azzal tölti az idejét, hogy kiválasztja egyéb fajok nyelvtani és elválasztási hibáit. (Arról már nem is beszélve, hogy az ő volgárgarmestereink találta fel a volgárkertészettel — **CoVboy**) Egyéb okosságai mellett még figyelőmre méltó az általuk kifejlesztett 'Volgár Idegcsippenés' névre hallgató kombinált harcművészeti ág, amelyben a csipő csipés

A szomszéd cellában egy zöldség, a miénkben rögtön kettő



Kicsit sajtáságos Stellar temetésének záró aktsza

droiddal, megkaphatjuk a szemét is. Sajnos további alkatekszeiől már nem hajlandó lemondani, mert májgy is elég túrcsán méretegi a büle közönsége. (Pedig egy Terdum chip még jól jött volna...)

A Holocabanán és Roger-nél már jártunk, így tehát most nézzünk el az újkikötő bejáratához. Az ajtót két marcona gardista őrzi (illetve egy marcona és egy marconább). Csevegésre egyik sem hajlandó, a nagyobbik már azért som, mert állandóan teli van a szája lánkkal. Fánkot lopni sajnos nem tudunk, ellenben a kisebbiket használhatjuk a kez. Roger beveti a 'Volgár Idegcsippenést'. Teljes siker a megtámadott alanyon, de a lőrtételek láva sajnos Magnum is abbahagyja a ténkevést, hogy egy gyengéd mozdulattal megszüntesse a rendkívüli esemény okozóját...

Miután magunkhoz tértünk a börtönblokk cellájában, rögtön tapasztalni fogjuk, hogy Mr. Soylent jóvaltából a DeepShip 86 labjai igen bőszes, makrobilius ölkezésben részesülnek. Meglőgni a pajzs miatt sajnos nem lehet, de legalább jóllakunk. Most igen nagy marhaság következik: az eddéből összerakunk az Inventorban egy ál-Rogert. A Bobbi-kebab lesz a lába; erre kerül láb-szárnak a Yoda-lú; a teste lesz az Orai-szelet ('Roger! Je, ilyen nem látam a SQI oldal'); a két kiří lesz a karja; a krumpli-szerű tuskés növény a két keze; természetesen a gődgődinnye a teje; majd hirtelen öleltől vezérelve a Giellször-spagettivel koronázzuk meg a nagy művet. Kész Rodin Gondolkodója vegetáriánus szemszögből. Tegyük is le az ágyra. Mikor a kissé rövidlátó Dorff egy perc múlva megjelenik, hogy újabb lánkkal kedvoskedjen a t, laboknak, meglepve konstalálja, hogy látogatónk van. Miután átvonul a szomszédba, bújunk el az asztalterít alati, és mihelyt lávozott, máris szabadok vagyunk!

Az előbbi gasztrozóniál kicsapongásaink után lennmaradt egy darab lánk, ami elég holt tehemek látszik. Ezzel lácátol a már-már közmondásszámba menő falfeiratokra ('Fánkszol dead'), viszont mintha már találkoztunk volna vataklivel, aki ilyen édességeken él. Irány tehát az újkikötő bejárat, ahol odacsémpészhetjük Magnum tálcájára. Ehhez előbb el kell bújunk a talmélyedésben. Sajnos így csak annyit sikerült elérni, hogy eggyel több lánknyl kalóriát vesz magához, ellenben ha a lánkot előbb beoljuk egy morfininjekcióval lényegesen jobb hatás érhető el: Magnum átmeneti ámoklutasn (és egyben a játék egyik legnagyobb poénja) következik. Miután lenyugodt, jöhet a 'Volgár Idegcsippenés' a másik őrn (tőle Roger még lenyulja az egyik úrsikló kulcsát) — aztán már mehetünk is be a dokkba.

Illetve csak mehetnénk. Az ajtó két oldalán levő gombokal ugyanis egy-

szerre kell megnyomni a zsilip nyitására. Ehhez jól jön az áldozatkész Sydney karja.

A nyolc hajó közül közül válasszuk ki a nekünk tetszőt, aztán szálljunk be abba az egybe, amelyikbe lehet. Előtte persze nem árt kikapcsolni a hajó riasztóját a kulcskarikán lüggő kis bigyóval, mert addig nem nyílik az ajtó. Odabent a nagy rakás szemeten kívül (ami most az egyszerű nem logunk ellakaitant) a bal oldali ülés hátlapján találunk egy papírlapot. Miután zsebreteitük helyezzzük könyelembe magunkat a pilótakényben.

Itt a SO-ek jó szokásához híven találunk egy csomó gombot, amelyekkel boldogan nyomkodhatunk. Mivel már az első gombnyomás után megtudjuk, hogy 'POWER SYSTEM OFFLINE', akár kezdeljük is a Power gombbal. A sikeren felbuzdulva nyomjuk meg a következő gombot (Initiation). A monitor sajnálatlál közli, hogy nem jó a keverék beállítás (Yikes! Wartburg gyártmányú űrhajóba kerülünk? — **CoVboy**), előbb leszünk szivesek a megfelelő korrekcióra. A navigációs és fotórendszer egyelőre offline-ban, így tehát maradj a keverék beállítás (ICD). A használati utasítás roppant egyszerű: a három tartályba töltendő anyag, a katalizátor és a megfelelő felsző beállítás után az úrsikló startja kész. Időkimérés céljából most mellőzzük a mintegy 80.000 variációs lehetőség végigpróbálását, maradjunk a lánlan/kén/ezüst/neon keveréknél. (A felsző litok. Nincs sok variáció. Meg egyébként is a jónál világít a lámpa.)

Ezután már indulhatunk is. Arról hogy hova, egyelőre még dunsztunk sincs — de előrel Már amennyiben sikerrel lülesünk a retinális ellenőrzésen, Roger lekintele nem elég átható. Iohát használjuk Stanley szemét a monitori telelt sárgán világító scanneren. A start most már sikeres, bár a csomókba hiitelen belődülő réhány Birodalmi (Idegi)Rohamosztagos, és rajtuk kívül lüzet nyit mindenre. Ja, és az egyik még utánunk dobja a halat is.

Felszállás után a monitoron megjelenik Kielbasa parancsnok, és megpróbálja visszarendelni a bátor Rogert, mi csak azért is, mert a SzuperDuplaFordítottAntAnomáliába startolt bele. Roger persze rettenthetetlen: egy másodosztályú űrházmester nem hagyja cserben, aki egyszer megmentette őt. Azt meg pláne nem, aki kétszer. Szóval szépen belepapulunk az SZDFAA-ba.

A motor leáll, és a Power-gomb nyomkodása is teljesen hiábavaló: nincs elég energia a hajtómű újraindításához. Sok mindent nem is tudunk csinálni, ellenben van egy működő gombunk (Roger keze mellett egy két lámpa biluxol rajta), amivel bekáposztaljuk a navigátorl, Manuelt. (A vezelőkéneve Yuzoi, de nyugodtan tegezdeljük.) Szerepét



# Megoldás

leklinve nemcsak navigátor, hanem elméleti szerelő is. Ez azt jelenti, hogy tudja mit kell megjavítani — a gyakorlati pedig a jelenleg főpilótává avanzsált másodházmester feladata lesz. Manuel első jelentése, az energiaellátást végző Divalirm kislány túltöltés miatt elszállt, és így használhatatlan a navigációs rendszer. Ha megjavítanánk és a motort sikerülne beindítani, el tudna vinni bennünket a Delta Burksdon V-ro. Munkára fel!

Mindenekelőtt nyissuk ki a monitor alatti kesztyűtartót, ahol hasznos holmirk várják, hogy a miénk legyenek: egy kecersk raglaspasz, egy tubus Elmo Gluzall pilanatra-gasztó és egy kézpumpa. További lényekedések a hátsó részben találhatók. Emeljük le a fal közepén levő fedőt, amely mögötti szegény Divalirm-kristály tartózkodik, most éppen eltörve egy csöppel. Hasonló kristályt már találkoztunk egy jó régen nálunk levő lárgyban, ott is az volt az energiaforrás. Nem, nem a hal az (az egyébként is offline-ban van), hanem a Dalacorder, ami az utolsó használat óta szintén gyengélkedik. Az ebben levő kristálydarab-bai kipótolhaljuk a hajót, de előtte persze be kell mindkettőt kenni a pilanatra-gasztóval (ami egyébként társaihoz hasonlóan tíz másodperc alatt kő meg). Tegyük vissza a fedőt, és szólunk Manuelnek, hogy indulhalunk. Megint egy kis gond van: az energiarendszer ugyan már rendben van, de a motornak kéne egy kis löket, hogy beinduljon. Ugy látsszik, itt hosszabb szerelésre van kútás, szóval legjobb lesz, ha kiszállunk, és kirakjuk az elakadásjelző háromszöget. Mivel egy rendes úrhajón ilyenmí a csomagtárolóban található, legjobb lesz, ha kiszállás előtt kinyitjuk (Trunk). Meg mondjuk a motorháztetőt is (Hood).

Menjünk ki az ajtón, majd miután visszatöltöttük az állást, előbb vegyük magunkra a talicskéreányból az úrruhát és a sisakot. Elakadásjelző ugyan nincs a csomagtárolóban, akad viszont egy kábel és egy segélykérő berendezés. (Csoda, hogy kiribbi nincsen. Vagy esetleg betolhatnánk az úrhajót...) Az utóbbit egyből ki is akaszthatjuk a gép farkára. Most némi várakozás következik, amelynek perccent Roger magánszáma elég gyorsan elropi.

Idővel megérkezik Wringley szerepében Sigourney Weaver, aki több esetben Cukipótának és Edeském-nek nevez bennünket, de ezen apró kellemetlenségektől eltekintve megengedi, hogy az ő motorjáról bebr-kázzuk a miénket. Most rá kell akasztanunk a két csipeszt a pozitív és a negatív csomokra (az ülés hátáról leszedett papíron rajta van a jelmagyarázat). Aki esetleg nem tudná a piros és fekete kábel közül kiválogatni, hogy melyik a pozitív, annak javasolom elolvasásra Tamási



## Hm. Asszem összecseréltem a kábeleket...

Áron: Kábel a rengetegben a, kis könyvecskéjét (Ha másodsorra sem sikerül, akkor vagy egy álrútrás műszerész, vagy egy matematikus vagy.) A sikeres indítást követően Wringley búcsút int, beszállt és távozik. Mielőtt bezárná az ajtót, megjelenik a szokásos nyolcadik utasa, ő is búcsút int, ő is beszállt és ő is távozik. Ez a kettő úgy látszik mindig együtt jár...

Aki azt hinné, hogy már indulhat, téved: Manuel szerint minden eké, csak a hajómű beömlőnyílását torlaszolja el még valamit. Nemi logjátok ki! Alatt, hogy mi az, szóval segítők: hűsleges, mindig visszatér hozzánk és sose logunk föle meg-szabadulni igen, a hal az. Mután ez is kihorgásztuk, egy kis gombnyomkodás után már repülünk is a Delta Burksdon V-re.

Dokkolás után iltezzünk le az Al-laborba, ahol Bilux prot vadul veri a billenlyüzetet. Miután kilütfeltünk megszólalásunkkal, rövid dohogás után magunkra hagy bennünket, és most már mi verteljük a billenlyüket. Előtte persze még kolerászunk egyet a polcán, ahol lábbok között meglálható Assic lasimov Alapítvány-ir-lógiájának mind a négy kötet (ami sajnos itt kell hagynunk) (Hiába, a Galaxis Utikalauszól lopott poén is jó poén — CoVboy), de van ill egy Hi-Tek feliratú doboz is, benne pedig egy Callahan-moddie, ami iránt mintha igencsak érdeklődött volna egy bizonyos 'ütember'...

Miután a moddie-t zsebrejeltük, telepedünk le a számítógéphez. Az első három menüpontja igen hasznos okosságokkal áraszt el minket, a negyedik pedig közvetlen elérést engedélyez a cyberspace-be. Mind-össze annyit kér, hogy csatlakozásuk a cyberjackel.

Továbbá tennivalónk itt nincs, tehát menjünk vissza a hajóra, és röppen-jünk vissza igéretes pályafutásunk kiindulópontjára, azaz a Polysorbato LX-re. Ehhez még szükséges egy apróság: Manuel szól, hogy sikerült életet tehelnie a Földháromszögöl Rendszerbe (PTS). Miután bekap-csoluk, a monitor leléli PTS-gomb-bal két fényképet tudunk előhívni.

Ezeket előbb hámozzuk meg, majd az egyiknek a nogalivját, a másik-nak pedig a pozilivját tegyük rá a kis szürke képernyőre — ebből Manuel meg tudja halálozni a Polysorbato LX pontos koordinátáit. Itt nincs dokk, tehát szólnunk kell neki, hogy a teleport segítségével tegyen le bennünket.

Fester Blatz az Implant'n'Stuffban egyszer már szomorúan elregélte, hogy bár ugyan a használati moddie-k nagyon kápos kis kutyák, eladá-sukat azonban a törvény tilja, így tehát csak barterüzletekre használ-ják. Rögön ki is próbálhatjuk, hogy mi ad egy Callahan-moddie-ért. Bármít, ami csak tetszik, de Roger szíve vágya — már legatábbis egy újabb Arany Felmosóröngy-díjon kívül — természetesen egy igazi cyberjack, a hozzávaló chipsettel. Nemi alku-dozás után létre is jön a csereügylet (a nem tárgyalni kérdések eselében a felek a Tau Ceti Központi Kerületi Biróság illetékességét ismörk el). Menjünk vissza a lőrtérre, a hívó használatával kéredzkedjünk le a hajónkra, majd vissza a Delta Burksdon V-re.

Bilux prot közben szintén vissza-tolyogott a laborba, de mivel a sa-rokban loglatatoskodik a Bunsen-égőivel, nyugodtan rászálhatunk a számítógépre. Bekapcsolás után az ujjonnan begyűjtött sei segítségével lépünk be a cyberspace-be. Nem tudom, hogy William Gibson, aklról már elelében számítógépes kóklélt neveztek el, így képzelte-e a cyberspace-t, mindenesetre a tel-adat annyit, hogy mindig csak előre kell menni, egészen addig, amíg meg nem találjuk az Office-táblát. (Képzelt cyberriderek eselleg beagyalogolhatnak a cyberszakadékbá, meg-nézni, trátha cyberlezerírhannak. Hát cyberle, de visszatér a palló segl-ségével már lerövidíthetjük az utat.)

Az Office-tábla után egy építkezés felvonulási területére érkezünk. A téma (mármit a csavarhúzó) az uicán hever, egész pontosan az orunk előtt, majd ezután a zsebünkbe sütyeszítjük a vasrudaknak lámasz-toit pallót is. Utóbbinát ugyan derék kommentálórunk köll, hogy ez bo-

lér a zsebünkbe, de látván az ese-ményeket, belátja, hogy tévedett. Masírozunk be az Office-ba.

Ez egy igen megrázó élmény lesz, ugyanis ez ludválevoleg Windows-alkalmazás. Gondolom, menderkúré működésbe lép a pavlovi reflex ('Alt'+F4), ami csak akkor segli, ha a Windowsos SQ6-tal játszurk Rogernek rígyan van némi problémá-ja a lookkal, és kilejezi abbéli remé-nyét, hogy a Windows2001 valami-vel jobb lesz, de mindamellett bolde-gan szétnéz az alkalmazások közöt. A főmenü sajnos nem működik, vi-szont itt van például a Window, amin keresztül ki lehet nézni az építkezés-re. További óromóket szolgáltalt az Accessories-lóder, amelyben nyu-godlan végigpróbálhaljuk az összes-ikont, hiszen hasznosságuk vete-k-szik az eredeti Windows-séval. A Receptionist-ablakban egy pixel-litkárú intézi az Office-suite alkat-mazóinak ügyes-bajos problémáit, lévén (virtuális) multias rendszér-ről szó. Természetesen a jórlés azt diktálja, hogy mielőtt hozzá fordul-nánk, indítsunk egy Cardy! egy ilyen meniacukor virtuális ellogyaszt-lása a virtuális házmester virtuális lehelletét noivirtuálisban frisső lesz, tehát máris csapkodhatjuk a cse-ngőt. A pixelbébi udvariasan érdeklő-dik a sorszámonkról. Ez a Main ablak 'Vegyél egy számot' f alkalma-zásában beszerezhető, de mivel ez a szám sajnálalós módon mindig kö-veselb, mint ahol a végrehajtás-irál, valószínűleg előbb-utóbb ugyanarra a sorsra jutunk, mint az alant elérő-lő bágyadt Windows-lehasználók. Legjobb lesz tehát némi softwa-re-trükköz folyamodrunk: miután ma-gunkhoz vetjük a 03-as lábtát, nyis-suk meg a Number Changes alka-mazási, és a csavarhúzóval javít-sunk rá a helyzeten. Ezután csön-gessünk újra a pixelbébinél, és ér-dekes módon pont mi kerülünk sor-ra a File Manager használatában.

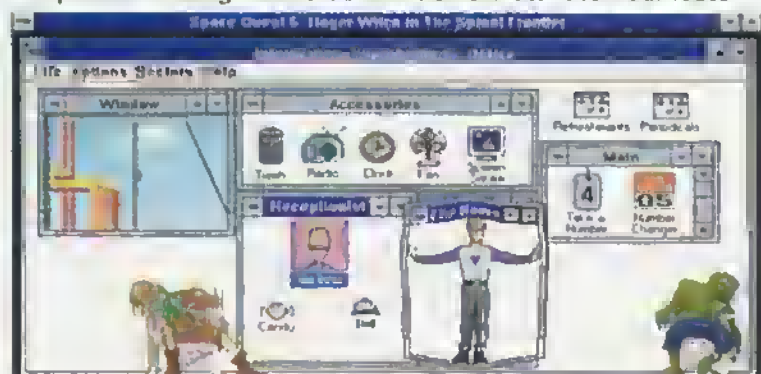
Odabent egy rákás íratsekrény tartalmazza az SQ világának külön-léle adatait, amiről Rogernek annyi megjegyzésvalója van, hogy ezt még ő is nagyobb rendben tudná tar-tani. Mindenekelőtt ennek a Rencio gyereknek az aktáját kell magunkhoz vennünk a J-R sorból, aztán áttáto-gathatunk a lóbbelb is, ahol újabb szákmányokra lelhetünk (Beleaux prot, Sharpei, Santiago és a Halha-tallanság-tervezet (Project Im-mortality)).

Jaj. Most kaplam a szörnű hírt, hogy mondkámát 2-3 oldalba kel-tett volna előadnom. Mivel szerény becslés szerint is úgy kb. 6-nál tar-lok, kénytelen leszek kényszer-szű-nolet beiktatni. Pedig most kezdlem csak igazán belelendülni. Seba!, a következő CoV-ban tolytalom maga-mat, úgyisincs már sok hátra (max 6-7 oldal, hehe). Addig meg közdhet-lek egyedül, vagy akár meg is vár-hattok. Csúsz...

## En ennek a potának már eladtam valamit az SQ3-ban



## Szép karrier: Roger az első Windows alatt futó házmester





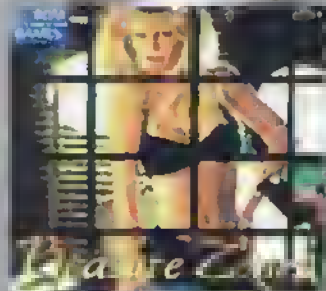
3.600,-



3.600,-



2.400,-



4.800,-

# MIXIM

## ADULT MATERIAL!

Vadonatúj SEX-CD kínai funkciók:

1085 Budapest, József krt. 36.  
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.  
Tel.: 217-8762, 217-9347.  
218-5144, FAX: 218-5099



3.600,-



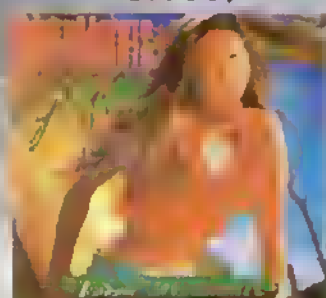
3.600,-



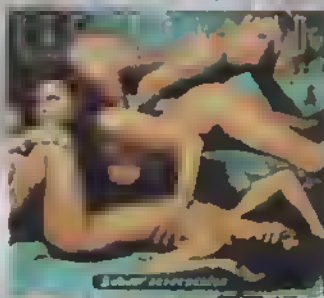
4.800,-



3.600,-



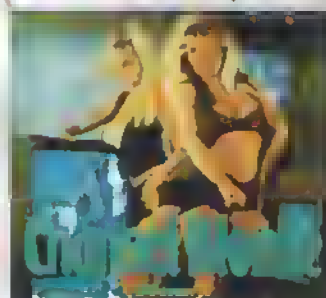
2.400,-



2.400,-



3.600,-



3.600,-



2.400,-



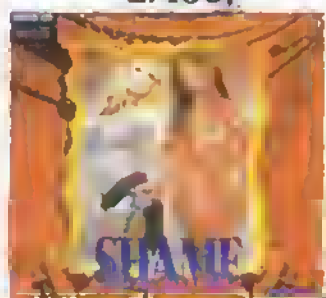
2.400,-



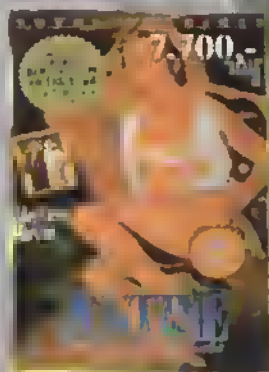
5.925,-



2.400,-



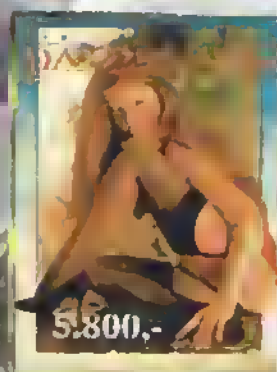
3.600,-



2.700,-



5.800,-



5.800,-



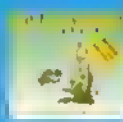
A fentiekre a forgalmi adó (25%) nem tartalmazza!



## MAGYAR FEJLESZTŐ NYELVOKTATÓ CD-K



**NYELVMESTER**  
Kezdő angol v. 1.1  
A nyelvtan CD segítségével  
hatékonyan tanulhatod az  
angol nyelvet. A CD-n találod  
a hanganyag és a képanyag.  
Ára: 7.000,- Ft



**NYELVMESTER**  
Haladó angol tanterv  
A CD-n 6 és 10 óranyi  
nyelvi hanganyag található. A  
kezdőanyagok kimondását  
szóbeli és írásbeli szövegek  
végzik.  
Ára: 6.500,- Ft



**PICDIO** pour Windows  
Francia-Magyar Multimédia  
Képes Szótár  
**PICDIO** for Windows  
Angol-Magyar Multimédia  
Képes Szótár  
**PICDIO** for Windows  
Német-Magyar Multimédia  
Képes Szótár  
Használatát kezdők és  
közelművelők egyaránt  
használhatják. A szótár  
működését egyszerűen  
vezérelheted. A szótár  
működését a képanyag  
szövegei és a hanganyag  
szövegei segítik.  
Ára: 6.200,- Ft



**ClipDIC** English, Part 1  
Multimédia Nyelvi  
könyv Videoklipeket  
Kulcs az első nyelvi  
megértéshez



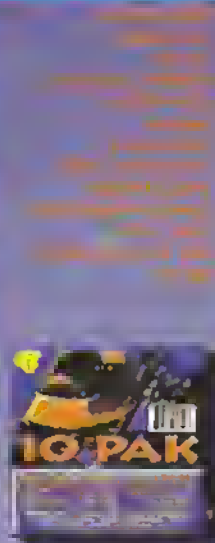
**NYELVMESTER**  
Kezdő német v. 1.2  
A nyelvtan CD segítségével  
hatékonyan tanulhatod a  
német nyelvet. A CD-n találod  
a hanganyag és a képanyag.  
Ára: 7.000,- Ft



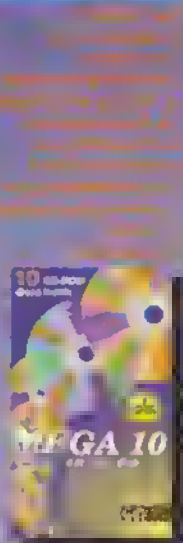
**Angol-magyar szótár**  
A szótár nem az angol és a  
német szavak között, hanem  
a magyar és a német szavak  
között.  
Ára: 6.000,- Ft



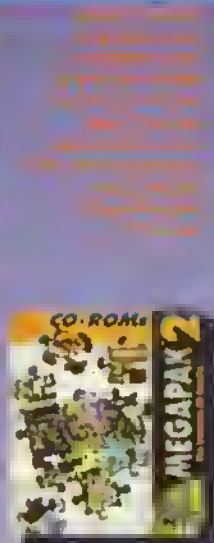
10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.360,- Ft



10 + 1 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.840,- Ft



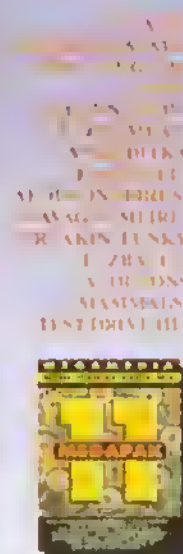
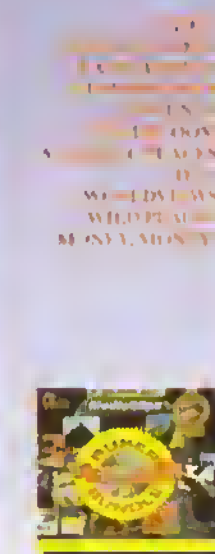
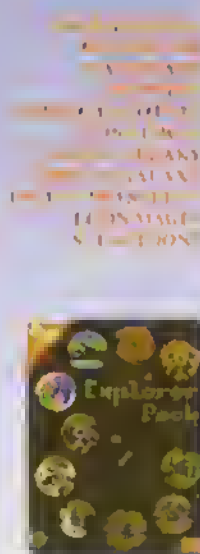
## A CD-k postai utánvétellel is megrendelhetők!

10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.992,- Ft

10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 9.120,- Ft

11 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 7.360,- Ft

10 db CD-ből álló  
sorozat.  
Ára: 5.120,- Ft



Áraink az Áfá-t  
tartalmazzák!





## Compfair A pavilon 106. stand

### CD lemezek akciós áron! 20-50%-os kedvezmények!

R&M 486 SX-33/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 512 k/billentyűzet	69.340,- Ft
R&M 486 DX2-66/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	84.260,- Ft
R&M 486 DX4-100/4MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	90.130,- Ft
R&M 486 DX2-80/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	89.080,- Ft
R&M 486 DX4/100/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	94.140,- Ft
R&M Pentium 90/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	164.580,- Ft
R&M Pentium 100/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	174.580,- Ft
R&M Pentium TRITON 100/16 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/bill.	179.180,- Ft

Számítógépek átalakítását, rövid határidővel vállaljuk szervizünkben, a régi alkatrészek beszámlításával.

#### Monitorok:

14" color SVGA LR	29.900,- Ft	15" color SVGA N1, LR GVC	49.500,- Ft
14" color SVGA N1, LR	31.900,- Ft	17" color SVGA N1, LR GVC	88.800,- Ft
14" color SVGA N1, LR GVC	32.900,- Ft		

#### FAX-MODEM:

Best Data 9624 FQ 9600/2400 bps, belső	4.490,- Ft
GCV 1114V/R6 14400 bps, belső	13.950,- Ft
GCV 1114HV/R6 14400 bps, külső	16.950,- Ft
GCV 1128V/R6 28800 bps, belső	28.500,- Ft
GCV 1128 HV/R6 28800 bps, külső	29.900,- Ft

#### Hangkártyák:

QuickShot 16 bit SB kompatibilis	7.000,- Ft
Acer 16 bites SB komp. IDE interface	7.490,- Ft
Acer 16 bites SB+GM, GS, MT32	13.900,- Ft
Sound Blaster 16 OEM, IDE	11.980,- Ft
Sound Blaster 32	28.900,- Ft

#### Mouse, scanner:

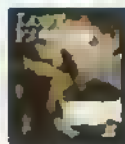
AGM 600 mouse + pad	1.490,- Ft
Logitech OEM mouse	2.690,- Ft
Microsoft OEM mouse	3.900,- Ft
Mustek kézi scanner 256 szürke	8.950,- Ft
Mustek kézi scanner true color	19.900,- Ft

#### CD-ROM:

Acer 2x seb. IDE + play gomb	10.900,- Ft
Acer 4x seb. IDE + play gomb	22.900,- Ft
TOSHIBA 4x seb. SCSI	36.900,- Ft
Creative 2x seb. CD-ROM+	
SoundBlaster 16 bit kártya	18.900,- Ft



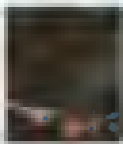
7.224,- Ft



6.104,- Ft



5.594,- Ft



7.224,- Ft



6.104,- Ft



8.344,- Ft



5.594,- Ft



7.224,- Ft

#### CD SOROZATOK...



11 CD  
5.900,- Ft



10 CD  
5.900,- Ft



10 CD  
5.900,- Ft



11 CD  
5.900,- Ft



12 CD  
5.900,- Ft

Felbélyegzett válaszhorítékért elküldjük 64 oldalas CD katalógusunkat!

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

